
DVD9 JOC FULL DARKSTAR ONE
LEVEL
Games, Hardware & Lifestyle
August 2009 14,99 LEI
Extinde-ţi
Adună puncte
250
puncte
Primeşti reviste
Cunoştinţele
Câştigi cele mai atractive PREMII
INTERVIU EXCLUSIV
MASS EFFECT 2
CALL OF JUAREZ
BOUND IN BLOOD
5 948490 250039 00908

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu
(dan.badescu@3dmc.ro)
Director Executiv:
Adrian Dumitru
(adrian.dumitru@3dmc.ro)
Director Tehnic:
Dan Dănilă (dan.danila@3dmc.ro)
Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina.lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)

Colaboratori:
Sebastian Bularca (locke@level.ro), Paul Policarp, Dan Darie (jack@level.ro), Ana Maria Todor (absynthe@level.ro), Laura Bularca (lara@level.ro), Marin Nicolae, Andrei Licherdopol

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Popovici
(ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Marketing:
Sofia Grigore
(sofia.grigore@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte.marginean@3dmc.ro)

On-line:
Cosmin Oprea (mrblack@level.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea
(contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură
(emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.
Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 23.000 de exemplare.
Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare ianuarie 2007 - ianuarie 2008), LEVEL are 79.000 cititori/ediţie.

INSERENŢII DIN ACEST NUMĂR:

Best Distribution	**29,47,55,C4**
D-Link	**43**
Europa FM	**83**
FHM	**61**
Radio 21	**67**
Ubisoft	**23**

REAL GAMER

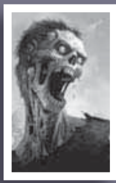
Câţi dintre „veterani", jucătorii împătimiţi de altădată, îşi mai amintesc cu plăcere de clipele plăcute petrecute în faţa unei console de jocuri Sega Genesis sau Atari 2600? Avem astfel de oameni pe la noi? Ţin minte că exista o vreme în care puneam mâna pe orice îmi cădea la îndemână, orice simulacru de consolă care putea să-mi ofere imagini în mişcare pe ecran. Şi un scop, deşi era mai puţin important. Eram mic şi naiv, genul de copil care crede că orice zboară se mănâncă şi că tata este cel mai mare ticălos din lume dacă nu îmi cumpără dalmaţianul din vitrină. Nu conta că n-are unde să-l ţină. Am crescut într-o lume a şotronului şi jocului de-a v-aţi ascunselea, nicidecum a internetului şi a informaţiilor aproape nelimitate pe care le oferă. Un televizor şi o consolă, fie ea cât de naşparlie şi de chinezească, reprezentau în capul meu apogeul tehnologiei.
Ocazional, îmi aduc cu plăcere aminte de „vremurile mele bune". Dar n-am rămas cu nimic în afara amintirilor, până şi numele vecinilor, rudelor care le-au împărţit cu mine le-am uitat. Alţii însă, le-au păstrat, ridicând altare pasiunii care i-a influenţat. Oare asta înseamnă să fi gamer adevărat?

■ **KiMO**



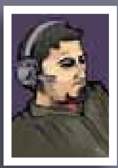
CUPRINS

KiMO



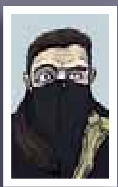
1. Call of Juarez: Bound in Blood
2. inFamous
3. Guitar Hero: Metallica

Koniec



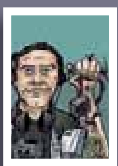
1. Guitar Hero: Metallica
2. Call of Juarez: Bound in Blood
3. Ghostbusters

cioLAN



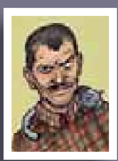
1. Call of Juarez: Bound in Blood
2. Overlord 2
3. Guitar Hero: Metallica

BogdanS



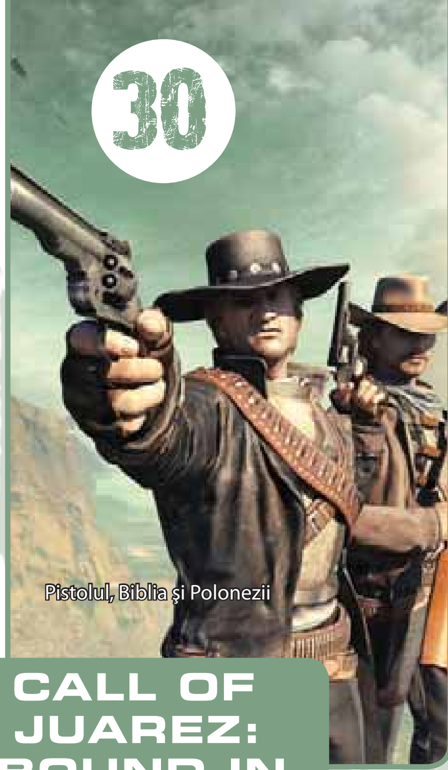
1. Antec Fusion Remote
2. Altec Lansing VS2620
3. Antec CPX CP-850

Marius Ghinea



1. Call of Juarez: Bound in Blood
2. Guitar Hero: Metallica
3. Anno 1404













OVERLORD 2



inFAMOUS



ANNO 1404

CUPRINS DVD

Demo

Harry Potter and The Half-Blood Prince / Tales of Monkey Island Ep. 101 / Trine

MODs

The Nameless Mod (Deus Ex) / The Nameless Mod 1.0.1 Patch / The Nameless Mod 1.0.2 Patch / The Nameless Mod Manual

Media

Filme

Age of Conan / Assassin's Creed 2 / Battlefield 1943 / Bennu / Chrome Engine 4 / Dante's Inferno / Darkest of Days / Dragon Age: Origins / Gratuitous Space Battles / Mass Effect 2 / Mech Warrior / Memento Mori / Tales of Monkey Island / Wolfenstein

Imagini

Forza Motorsport 3 / Max Payne 3 / Red Steel 2

Wallpaper

Mass Effect 2 / Overlord 2

Screensaver

Call of Duty 4: Modern Warfare

Drivere

ATI Catalyst 9.6 Cu Control Center / NVIDIA ForceWare 186.18

Patch

Fallout 3 v1.6 / Grand Theft Auto IV v1040 / The Witcher v1.5

Antivirus

AVG Free Edition 8.5 Build 386a1586 / Trojan Killer 2.0.3.0

Freeware

ATITool 0.27 Beta 4 / OpenOffice.org 3.1.0 Final / RivaTuner 2.24 / TweakNow Power Pack 2009 1.2 / UniversalViewer / VLC Player 0.9.9

Shareware

WinRAR 3.90 Beta 3

EXTRA

The Elder Scrolls II: Daggerfall (versiune completă) / DOSBox 0.73 / LEVEL DVD Finder

LEVEL DVD

HARRY POTTER AND THE HALF-BLOOD PRINCE

Let there be loooove! Magia revine pe monitoare.





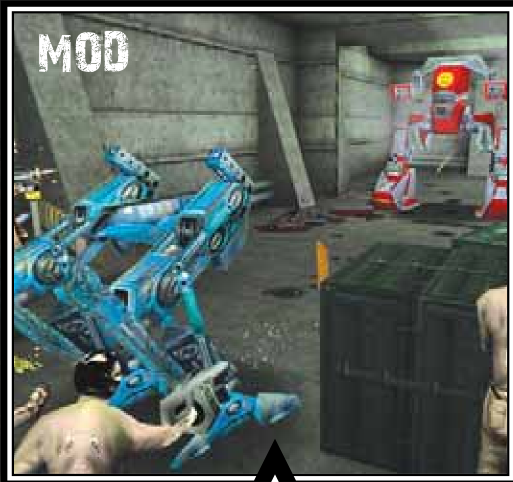
TRINE

Fizica în acțiune. Numai pentru cunoscători?

TALES OF MONKEY ISLAND 101

Un clasic se întoarce!





THE NAMELESS MOD

O conversie totală excepțională pentru jocul Deus Ex.



THE ELDER SCROLLS II: DAGGERFALL (VERSIUNE COMPLETĂ)

Un clasic între RPG-uri, oferit acum în versiune completă. Jocul a fost conceput pentru sistemul de operare Win95, deci veți avea nevoie de emulatorul DOSBox pentru a-l rula pe sisteme de operare mai actuale. Îl găsiți pe DVD.

NOTĂ: Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

DarkStar One

Problema clonelor este, după cum bine observa un coleg de branşă (nenea Kieron Gillen), efortul sporit depus pentru a obţine un produs „cvlt". N-ar fi o problemă deosebită (ba chiar este de admirat), însă câteodată în goana după „cvltvră" sunt ignorate fix elementele care defineau „clasicul". Elite era un joc simplu în care luptam şi făceam comerţ. Punct. Ascaron s-a prins imediat cum funcţionează mintea unui „elitist" şi, după cum spuneam mai sus, nu s-a pierdut în detalii care i-ar fi îndepărtat de scop, recte un sistem economic demn de „Capitalism", un model fizic tip I-War sau aerul de catedrală gotică degajat de un X3. Ne-a oferit un univers măricel deschis explorării, câteva facţiuni alături de care prosperăm sau împotriva cărora luptăm, ceva imperii galactice deschise comerţului, o economie primară, un arcade spaţial savuros şi un storyline fără prea mari pretenţii dar îndeajuns de puternic cât să ne furnizeze câteva motive serioase să testăm tunuleţul upgradabil din dotare. Un tată mort înainte de vreme, o tehnologie misterioasă, o rasă războinică şi mai misterioasă, răsturnări de situaţie, într-un cuvânt treburi cuminţele, trase în jos doar de un voice acting căruia îi fac o favoare când îl cataloghez drept „dubios". Acesta este spiritul Elite, pe care DarkStar One a încercat să-l surprindă. Până şi „sistemele solare" sunt suspect de asemănătoare celor din Elite. O planetă, lângă care zace un trade station, şi o haită de nave care-i dau târcoale cu intenţii mai mult sau mai puţin onorabile.

Originalitatea, căci avem parte şi de-aşa ceva, s-a cuibărit într-un sistem de upgrade-uri cu un miros puternic de RPG. DarkStar One, asemenea calului răpciugos al lui Făt Frumos, creşte văzând cu ochii. Nu mâncând jăratec, ci „consumând" artefacte împrăştiate prin tot universul. Pe măsură ce adunăm artefacte, putem îmbunătăţi anumite caracteristici ale navei (fapt ce se reflectă şi în aspectul exterior) şi, cel mai important, căpătăm acces la o serie de upgrade-uri şi putem „îndopa" cu skill-uri tunuleţului cu plasmă din dotarea lui DarkStar One, skill-uri pe cât de diverse ca efect, pe atât de utile.

Când am bătut la poarta DarkStar-ului, asemeni lui Ivan Turbincă în faţa Porţii Iadului, l-am întrebat: „Piraţi este?" „Este, ciolane". Bun aşa. „Votchi este?" „Este, ciolane, şi poţi să-o vinzi la suprapreţ în sistemul învecinat dacă nu dă milliţia cu scanner-ul în tine". „Da' Miliţia moare dac-o rog frumos?" „Moare, da' atenţie mare la girofarul cu laser". „Cazacioc este?" „Este, dacă te dai cu piraţii şi te iei de cargo-ul cui nu trebuie". „Misiuni este?" „După pofta inimii, puterea tunului sau lărgimea cargo-hold-ului". Atât mi-a fost de-ajuns şi m-am înfipt. Din când în când îmi place să mă joc de-a vânzătorul, nu să fac afaceri. Câteodată îmi place să mă joc de-a spionul şi nu să spionez. Ocazional mă dedulcesc la o încăierare sălbatică paralelă cu realismul, în defavoarea unei demonstraţi de virtuozitate în care trebuie să fiu tot timpul cu ochii pe presiunea uleiului. Dacă un singur joc mi le oferă pe toate (şi misiunile accesibile în fiecare trade station acoperă tot spectrul vizibil), e mai mult decât mi-aş putea dori. Dacă respectivul joc mă face să mă simt bine în pielea mea de neofit într-ale combatului spaţial şi ale negustoriei, cu atât mai bine. Câteodată, când suntem sătui de provocări, obosiţi de realism, doar distracţia contează...

■ **cioLAN**



Procesor 1.6 GHz
Memorie 512 MB RAM
Accelerare 3D 128 MB VRAM, DirectX 9

ACTIVISION AR PUTEA ÎNTRERUPE COLABORAREA CU SONY

Bobby Kotick, CEO Activision, a declarat că a sa companie ar putea întrerupe colaborarea cu Sony din cauza prețului de vânzare prea ridicat al consolei PS3. Acesta este și principalul motiv din cauza căruia PS3-ul a pierdut teren în fața Xbox-ului și a Wii-ului, console care se vând mult mai bine datorită prețului mai mic.

În general, realizarea unui joc pentru console costă destul de mult, dar profitul generat în raport cu capitalul investit avantajează cu mult jocurile pentru Xbox. Iată încă un motiv în plus pentru care Activision ar putea renunța la colaborarea cu Sony.
„Vor trebui să reducă prețul, pentru că dacă n-o fac, numărul de jocuri pe care-l cumpără fiecare posesor de consolă s-ar putea să scadă. Dacă e să fim realiști, s-ar putea să fim nevoiți să întrerupem colaborarea cu Sony", a declarat Bobby Kotick.



RIP MIDWAY NEWCASTLE

Dacă vă mai aduceți aminte, cu ceva timp în urmă, producătorul american Midway, aflat în pragul falimentului, a reușit să se salveze în ultimul moment, fiind achiziționat de Warner Bros. Totuși la momentul tranzacției, Warner Bros nu a fost interesat de studiourile Midway din Newcastle și San Diego. Astfel, cele două au rămas să se lupte singure pentru a se salva de la faliment.

Din păcate, timpul pe care britanicii îl aveau la dispoziție să-și găsească un cumpărător a expirat, așa că cei aproape 80 de angajați și-au încetat activitatea, iar studiourile au fost închise.
O soluție salvatoare pentru Midway Newcastle o reprezenta noul joc la care lucrau și pe care l-au anunțat cu ceva timp în urmă, Necessary Force. Dar, cum nu au reușit să găsească un distribuitor pentru joc, soarta acestuia este acum incertă.

Studiourile Midway San Diego mai au timp până în septembrie să-și găsească un cumpărător, altfel vor avea aceeași soartă.

BEST OF E3

După ce au analizat bine tot ceea ce au văzut la E3, criticii au tras concluziile și au votat câștigătorii celor 15 categorii desemnate pentru The Game Critics Awards. Și când am zis „criticii", ne-am referit la juriul format din 28 de redactori ai site-urilor și revistelor de gaming americane. Așadar, iată ce a decis juriul:

Best Game of E3
Uncharted 2: Among Thieves (PS3)

Best Action/Adventure Game
Uncharted 2: Among Thieves (PS3)

Best Console Game
Uncharted 2: Among Thieves (PS3)

Best Hardware/Peripheral
Project Natal (Xbox 360)

Best Role Playing Game
Mass Effect 2 (Xbox 360)

Best PC Game
Star Wars: The Old Republic (PC)

Best Action Game
Modern Warfare 2 (PC, PS3, Xbox 360)

Best Original Game
Scribblenauts (DS)

Best Handheld Game
Scribblenauts (DS)

Best Racing Game
Split/Second (PC, PS3, Xbox 360)

Best Sports Game
Fight Night Round 4 (PS3, Xbox 360)

Best Fighting Game
Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars (Wii)

Best Strategy Game
Supreme Commander 2 (PC, Xbox 360)

Best Social/Casual/Puzzle
DJ Hero (PS3, Wii, Xbox 360)

Best Online Multiplayer
Left 4 Dead 2 (PC, Xbox 360)

UNCHARTED - THE MOVIE



Conform celor de la Hollywood Reporter, în studiourile de la Columbia Pictures se lucrează la o ecranizare a action-adventure-ului celor de la Naughty Dog, Uncharted: Drake's Fortune.

Kyle Ward este omul care se va ocupa de scenariu. Tot el este autorul scenariului pentru filmul Kane & Lynch și lucrează în acest moment la cel pentru Hitman 2.
Producători vor fi cunoscuții Avi și Ari Arad, foștii șefi ai Marvel Entertainment, împreună cu Charles Roven și Alex Gartner.

UBISOFT ANUNȚĂ ASTERIX

Ubisoft anunță că va crea un joc video bazat pe aventurile legendare ale lui Asterix. Dezvoltat în mod special pentru Nintendo DS, jocul va apărea în teritoriile EMEA la începutul lunii octombrie anul acesta.

Noul joc se va baza pe firul epic original din benzile desenate, „The Adventures of Asterix". Jucătorii vor putea retrăi aventurile lui Asterix și ale celorlalți gali invincibili, având posibilitatea să-și aleagă personajul cu care vor să parcurgă cele 20 de mini-jocuri. Fiind grupate câte cinci, aceste mini-jocuri se vor desfășura în patru locații bine cunoscute din benzile desenate: satul, pădurea, baza romană și plaja.

Asterix va include și un mod multiplayer la care vor putea participa doi jucători.





RPG-UL ALIENS A FOST ANULAT. OFICIAL

Obsidian și SEGA au confirmat că RPG-ul Aliens a fost anulat, cu toate că la mijlocul lunii iunie susțineau sus și tare că proiectul încă e în dezvoltare. Un angajat al Obsidian a confirmat acest lucru printr-un post pe forumul oficial al companiei: „Din păcate, este adevărat că nu mai lucrăm la acest joc și dorim să anunțăm oficial acest lucru pentru toți cei care au urmărit dezvoltarea acestuia".

SEGA: „În acest moment nu intenționăm să continuăm dezvoltarea RPG-ului Aliens. Franciza Aliens ne oferă o mulțime de opțiuni din care putem alege și de aceea considerăm că trebuie să fim atenți ce gen de joc vrem să lansăm".

WOLFENSTEIN – CERINȚE DE SISTEM

Raven Software a considerat că este momentul să ne facă cunoscute cerințele de sistem necesare pentru a putea rula Wolfenstein. Așadar, conform unui post apărut pe site-ul oficial al jocului, iată care sunt cerințele minime:



SOFTWARE

Microsoft(R) Windows(R) XP sau Windows Vista(R)
Microsoft DirectX(R) 9.0c

HARDWARE

CPU: procesor Intel(R) Pentium(R) 4 3.2 GHz sau AMD Athlon(TM) 64 3400+
RAM: 1GB RAM
Placă video: 256MB NVIDIA(R) Geforce(R) 6800 GT sau ATI Radeon(TM) X800
Placă de sunet: 100% compatibilă DirectX 9.0c
HDD: 8GB (Plus 800MB pentru fișiere de swap Windows)
Media: 100% Microsoft Windows compatibil DVD-ROM drive
Internet: Conexiune în bandă largă necesară pentru multiplayer

TORRES PE COPERTA PES 10



Konami a anunțat că a încheiat un contract de colaborare cu Fernando Torres, atacantul naționalei Spaniei și al formației engleze Liverpool. Astfel, Torres își va face apariția pe coperta jocului PES 10 alături de Lionel Messi.

Torres, fan înrăit al seriei PES, a declarat: „Toată lumea știe că atunci când vine vorba de simulatoare de fotbal, seria PES este de departe cea mai realistă. Noul joc arată nemaipomenit și abia aștept să mă văd în acțiune."





DIRT 2, AMÂNAT PÂNĂ ÎN DECEMBRIE

Codemasters a confirmat oficial că lansarea variantei de PC a jocului Colin McRae: DiRT 2 va fi amânată până în luna decembrie, dar pentru versiunile de 360, PS3, Wii, Nintendo DS şi PSP, data de lansare rămâne neschimbată.

Codemasters a luat această decizie deoarece aşteaptă lansarea DirectX 11 şi intenţionează să folosească la maximum avantajele oferite de acesta pentru a aduce un plus de realism mediului din joc. Astfel vor fi îmbunătăţite atât aspectul apei şi al altor suprafeţe, cât şi animaţia spectatorilor. Toate acestea se vor datora performanţelor oferite de Shader Model 5.0.

DirectX 11 va fi lansat în octombrie şi va fi inclus în sistemul de operare Microsoft Windows 7 ce va fi lansat tot atunci. De asemenea, DirectX 11 va fi disponibil şi ca update pentru Vista.

STARCRAFT 2 FĂRĂ LAN

De-abia ne obişnuisem cu ideea că vom plăti (şi vom aştepta) fiecare campanie în parte, că Blizzard a mai lansat o bombă: în Starcraft 2 vom spune adio multiplayer-ului în LAN, chestiune care a înfuriat fanii mai tare decât culorile din Diablo 3. Având în vedere că mai sunt câteva luni bune până la lansarea primei campanii (era să spunem „lansarea lui Starcraft 2"), suntem tare curioşi ce anunţuri ne mai aşteaptă. Mmmm, poate o taxă lunară?

Revenind la lipsa sărmanului LAN, există, totuşi, o explicaţie. Ia fiţi atenţi aici: *„Am hotărât să renunţăm la LAN, deoarece dorim ca Battle.net să fie destinaţia ideală pentru modul de multiplayer al Starcraft 2 şi a viitoarelor jocuri marca Blizzard. Deşi a fost o decizie dificilă pentru noi, am considerat că renunţarea la LAN şi redirecţionarea atenţiei gamerilor către Battle.net era cea mai bună opţiune pentru a asigura o calitate ridicată a experienţei de multiplayer pentru StarCraft 2. Dar în acelaşi timp şi o măsură de precauţie împotriva pirateriei. Deci, dacă vreţi să exploataţi la maximum StarCraft 2, folosiţi Battle.net."*

Bla bla bla, mister Freeman!



BIOSHOCK 2, AMÂNAT

Ben Feder, CEO Take Two, a anunţat că, deşi era programată pentru data de 3 noiembrie, lansarea jocului BioShock 2 a fost amânată pentru prima jumătate a anului 2010.

Ben Feder a declarat că această decizie nu a fost una uşoară, mai ales că este vorba de un joc atât de aşteptat de mulţi gameri, dar amânarea lansării a fost necesară pentru a le da timp să rezolve unele probleme pe care le-au întâmpinat la realizarea jocului. Vă reamintim că în aceeaşi perioadă Take Two va lansa Mafia II, Max Payne 3 şi Red Dead Redemption.

Ca fapt divers, Take Two a mai anunţat şi că o nouă echipă de producători se va implica în proiectul BioShock 2. Este vorba despre Arkane Studios, ce au la activ două titluri importante, Arx Fatalis şi Dark Messiah of Might and Magic. Astfel, Arkane se alătură celorlalte trei case de producţie, 2K Marin, 2K Australia şi Digital Extremes (care sunt responsabili de realizarea multiplayer-ului).

COMMAND & CONQUER 4, CONFIRMAT OFICIAL

După multitudinea de speculaţii ce au apărut pe internet legate de existenţa jocului Command & Conquer 4 şi după ce EA a dezvăluit accidental acest lucru, producătorul a făcut anunţul oficial. Povestea jocului ne va purta în anul 2062, când umanitatea se află la un pas de exterminare, din cauza tiberium-ului care a cuprins planeta şi o face de nelocuit. Astfel, cele două facţiuni, GDI şi NOD, se văd nevoite să lupte pentru aceeaşi cauză nobilă: salvarea planetei. Pe lângă obişnuita pereche de campanii ce pot fi jucate atât solo, cât şi în co-op, jocul va aduce în plus un mod de multiplayer 5v5 bazat pe obiective şi o multitudine de îmbunătăţiri ale gameplay-ului. Îmbunătăţiri care includ şi necesitatea unei conexiuni permanente la internet pentru modul… single player.

Command & Conquer 4 va fi realizat de echipa de la EA Los Angeles şi va fi lansat în 2010 pentru PC.

SE VOR LANSA

Wolfenstein	PC, PS3, X360	Activision
Fallout 3: Mothership Zeta	PC, X360	Bethesda
King of Fighters XII	PS3, X360	Ignition Entertainment
Tales of Monkey Island: The Siege of Spinner City	PC	Lucasarts
Batman: Arkham Asylum	PC, X360, PS3	Eidos



MYTHIC ŞI BIOWARE FUZIONEAZĂ

Seria de reorganizări din industria de jocuri continuă, de această dată cu Electronic Arts în prim plan, care a anunţat fuziunea grupurilor de RPG şi MMO, aka BioWare şi Mythic. Noul grup hibrid va fi condus de cofondatorul BioWare, Ray Muzyka, iar celălalt cofondator, Greg Zeschuk, va fi Creative Officer. Totodată, din anunţul făcut de Electronic Arts, aflăm că managerul general al Mythic, Mark Jacobs, şi-a luat jucăriile şi a plecat, fiind înlocuit de Rob Denton.

Structural, se pare că cele două grupuri vor rămâne intacte şi vor lucra la aceleaşi proiecte ca şi până acum, doar că va fi cu un şef mai puţin. De fapt, se doreşte o mai strânsă legătură între cele două grupuri. Fiecare va rămâne cu proiectele sale, în locaţiile proprii, dar cu mai multă comunicare şi colaborare şi încurajând împărtăşirea de experienţă între cele două grupuri.

RESIDENT EVIL 5 PC ÎN SEPTEMBRIE

Capcom ne informează că versiunea pentru PC a lui Resident Evil 5 va fi lansată în data de 18 septembrie. Era doar o chestiune de timp.
Păcat că valul portărilor n-a cuprins şi primul Dead Rising. Sperăm că au învăţat ceva din Resident Evil 4 şi nu va mai trebui să căutăm de bezmetici programele 3rd party care să ne permită controlul cu mouse-ul.

Următorii patru câştigători ai campaniei promoţionale „Extinde-ţi cunoştinţele”!

Adună puncte
Extinde-ţi Cunoştinţele
Primeşti reviste

3 D Media Communications şi LG Electronics Romania au încheiat un parteneriat prin care cititorii revistelor CHIP, LEVEL, CHIP Special, FOTO-VIDEO Digital şi PC-Practic, participanţi la campania “Extinde-ţi cunoştinţele”, pot câştiga lunar importante premii, constând în: un TV LCD LG, două telefoane mobile LG şi un microsistem LG.
Următorii patru câştigători ai celei de-a doua sesiuni de campanie au fost desemnaţi dintre toţi cei care au participat în perioada 1 – 30 iunie 2009. Astfel, **câştigătorii** sunt:



LCD TV LG 22LU400
SZASZ ATTILA - Covasna, jud. Covasna
Cod: **CHDE-9EC2-24B5-58EA-2B19**



Telefon mobil LG KC910
FICA BOGDAN MARIUS - Zlatna, jud. Alba
Cod: **LVLF-56D9-36DA-685E-ECAA**

Telefon mobil LG KP500
APOSTOL MIHAI - Tulcea, jud. Tulcea
Cod: **PCPE-XED2-4BD4-333D-89A8**



Microsistem LG FB163
COJOACA IONUŢ BOGDAN - Macin, jud. Tulcea



Pentru mai multe detalii vă rugăm să consultaţi Regulamentul campanie promoţionale „Extinde-ţi cunoştinţele!” sau să contactaţi Departamentul de Marketing, reprezentat de Sofia Grigore, prin marketing@3dmc.ro sau la telefon 0268 415 158, 0368 415 003 sau 0368 415 004. Vă dorim multă baftă în continuare!



EXCLUSIV

Interviu cu Casey Hudson - Director de Proiect şi Producător Executiv

MASS EFFECT 2

Cu ochii-n stele

Ştim cu toţii că una dintre cele mai importante puteri magice ale jocurilor video este aceea de a ne teleporta în timpuri şi perioade inaccesibile, dându-ne acces la tot felul de experienţe şi perechi de iţari sau cizme gravitaţionale de umplut, lumi de explorat (şi salvat, neapărat) şi tehnologie din belşug, datând de oriunde între preistorie şi viitorul înstelat. Cert este că nu ne-au lipsit deloc decorurile fantasy, cyberpunk şi cu atât mai puţin SF, gen din care face parte şi inculpatul aflat actualmente pe banda de asamblare.

Space Oddity

După nume ca Star Wars sau Star Trek, a devenit destul de greu să mai fii original sau să concepi o chestie care să prindă... şi greu le-a fost şi celor de la BioWare, care însă au reuşit să o facă prin Mass Effect. Un titlu fatidic şi totodată o dorinţă exprimată inconştient de producători (sau o sugestie din partea unui psiholog priceput într-ale NLP-ului), care în cele din urmă a stârnit un efect pe măsură în masele de gameri. Ciudăţenia spaţială a venit oarecum prin faptul că, deşi a fost declarat RPG, titluşorul decurgea în cea mai mare parte ca un rail shooter şi – mai grav – se lepăda de toate lecţiile de bun simţ în ce priveşte diversitatea obiectelor şi managementul lor, servite mulţi ani de-a rândul, inclusiv în alte producţii proprii. Asta în favoarea unei dimensiuni măreţ de epice, a unui storytelling cinematografic şi a unor actori digitali de ultimă generaţie. Ca să-şi mai acopere urmele de autoplagiere, au scos din calcul armele de meleu (că doar n-a trecut atât de mult timp de la KotOR), au comutat puternic pe shooting, dar, din punctul meu de vedere, au cam dat-o-n bară cu gameplay-ul în sine, sub cam multe aspecte (AI imbecil, decizii cumulate care ajung să conteze cu adevărat doar în ultimele cinci minute de joc) şi mai ales n-au dus la bun sfârşit nişte iniţiative cu potenţial imens (explorarea spaţială, foarte interesantă, dar pusă în umbră de lipsa unor re-


Luminița de la capătul designului tunelar

compense pe măsura efortului, de repetitivitatea misiunilor și clădirilor de pe diversele planete, de funcționalitatea destul de primitivă a Mako-ului și poate cel mai mult de un total dezacord între urgența quest-ului principal și posibilitatea în sine de a-ți fredona echipajul prin spațiu, cu maximă durere-n cot, de parcă dispariția omenirii ar fi subiectul unor polemici filosofice și nu o amenințare presantă). Nu vreau să zic despre ME că a fost un joc prost (mai ales dacă ne gândim la prezentarea de excepție de care s-a bucurat), ci doar un RPG submediocru, din care cei mai mulți au mușcat cu poftă și le-a plăcut, ca dintr-un măr frumos, dar cam putregăit în interior, care ți se pare bun doar atâta vreme cât te afli sub puternica impresie a aspectului. Așa că, ne întrebăm, firește, care va fi direcția adoptată de continuare. După ce-am văzut imposibilul, Dragon Age Origins Violence Trailer cu Manson pe fundal, care aducea mai mult a teaser pentru un action pur-sânge decât pentru un RPG, suntem îndreptățiți să fim îngrijorați. Vor repara punctele cu adevărat slabe ale jocului, vor dezvolta părțile făcute mai în grabă, va deveni Mass Effect 2 un RPG mai bun sau vor marșa în continuare pe prezentare și pe componenta de shooter, cârpind mai mult estetic zonele ce scârțâie și punând pe piață un titlu cu aromă de praf (de stele) în ochi? L-am tras puțin de limbă pe Casey Hudson, Directorul de Proiect și totodată Producătorul Executiv Mass Effect, întrebându-l ce ni s-a părut mai nimerit. Concluzii? Fiecare cu ce-nțelege.


Ți-am zis să nu mai joci Solitaire în timpul programului!



***LEVEL:* Se pare că Universul trebuie salvat. Din nou. Ne puteți spune ceva despre poveste? Ce forță malefică spațială străveche și sinistră amenință viitorul omenirii de data asta? Comandantul Shepard va fi cel care ia atitudine sau ați lăsat această grijă în seama unui personaj nou-nouț?**

Casey Hudson: În primul joc a trebuit să opriți invazia unui grup de Reaperi, mașinării gigantice străvechi pornite să recolteze civilizații organice. Dar Reaper-ii mai sunt încă undeva prin preajmă, iar Shepard știe că plănuiesc să revină. În Mass Effect 2, oamenii sunt răpiți cu sutele, din toate colțurile galaxiei, în timp ce Shepard lucrează cu un grup misterios de susținere al omenirii, Cerberus, pentru a afla motivul. Curând, devine clar că pentru a dezvălui soarta oamenilor răpiți, trebuie să porniți în ceea ce toată lumea spune că este o misiune sinucigașă.

Totuși, pentru a vă îmbunătăți șansele, pe cât se poate, veți pune bazele unei echipe alcătuite din cei mai periculoși și puternici indivizi din galaxie.


Ciocu' mic, că-ți rup pliscu'...

***L:* În privința primului Mass Effect, mulți jucători s-au plâns de sistemul de administrare a obiectelor. Vom vedea îmbunătățiri în acest sens? Care vor fi acestea?**

***C.H.:* Vechiul sistem de administrare a dispărut complet, fiind înlocuit cu noi modalități de comutare între arme, îmbunătățire a acestora, personalizare a armurii etc. Acum există un grad mai mare de complexitate, cu posibilități mai mari de personalizare, iar sistemul și interfața au fost complet reconstruite.**

***L:* Plănuiți să creșteți numărul, complexitatea și importanța quest-urilor secundare?**

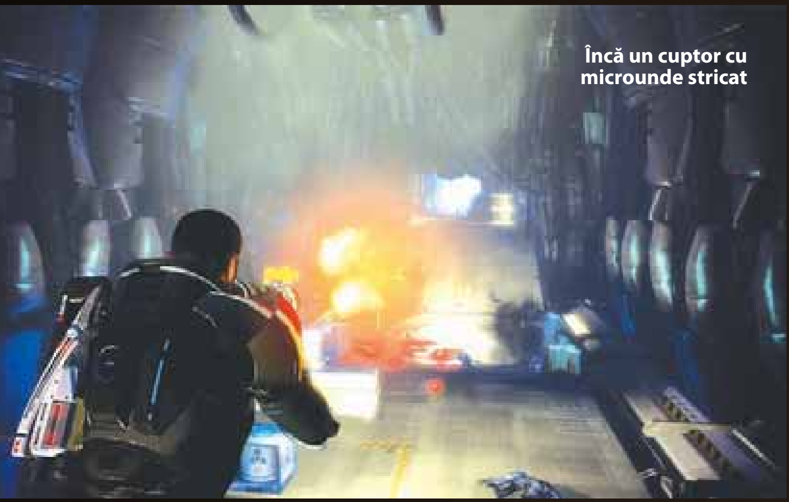
C.H: Numărul de quest-uri secundare în sine nu ne-a prea îngrijorat; mai degrabă, ne-am concentrat pe a crește bogăția și diversitatea lor și a le integra mai mult firului epic principal. Așadar, în Mass Effect 2, lumile neexplorate (Uncharted Worlds) sunt bazate fiecare pe propriul punct de atracție. Aceasta pentru a ne asigura că experiența pe fiecare din ele, atât sub aspect vizual, cât și ca gameplay, va fi diferită de orice veți întâlni în povestea principală, însă vor fi legate de aceasta din urmă într-un mod fundamental.

***L:* În ME2, ne vom reîntâlni cu personaje din titlul original?**

C.H: Absolut. Cam toate personajele principale din primul joc vor face parte din povestea lui Mass Effect 2, ba chiar veți putea recruta o parte din ei în echipă.

***L:* Știm cu toții deja că sistemul de alegeri și consecințe este inima unui RPG bun. Va beneficia Mass Effect 2 de un sistem relevant de alegeri și consecințe (și nu vorbim despre a alege între a-i da o palmă cerșetorului beat care ne cere o halbă sau a-i oferi niște bani de băutură)?**

C.H: Sigur. De fapt, întreaga premisă a poveștii – conceptul de misiune sinucigașă – aduce un impact mai mare al alegerilor și consecințelor aferente. În Mass Effect 2, personajele sunt povestea. Când faceți misiuni, chiar și secundare, acestea pot afecta abilitățile membrilor echipei sau chiar loialitatea lor față de voi. În mod normal, asta ar putea fi superficial, numai că, în misiunea finală, abilitățile și loialitatea fiecăruia dintre ei vor decide dacă echipa – inclusiv Shepard – trăiește sau moare.



Încă un cuptor cu microunde stricat

L: ***Primul joc gravita în principal în jurul unor întâmplări și civilizații străvechi. Va fi Mass Effect 2 orientat mai degrabă către viitor?***

C.H: Da, primul joc se lega de enorma poveste de fundal a universului Mass Effect, în timp ce Mass Effect 2 conduce povestea concentrându-se mai mult pe prezent. Cu toate acestea, veți putea afla mai multe despre Reaperi și amenințarea pe care o constituie pentru formele de viață din galaxie.

L: ***Vrem să știm mai multe despre partea de explorare. Ce rol va purta aceasta în ansamblu? Va avea o importanță reală sau va fi doar un mini-game numai bun de pierdut timpul între două quest-uri principale?***

C.H: Explorarea spațiului este acum integrată în poveste și a fost îmbunătățită prin adăugarea unui grad mai mare de interactivitate și luarea mai multor decizii care dau un sentiment mai autentic de călătorie în spațiul îndepărtat.

L: ***Este foarte important ca jucătorul să fie satisfăcut de experiența sa de joc, indiferent de maniera în care alege să-l abordeze. Există anumite recompense pentru exploratorii neosteniți? Plănuiți să ascundeți prin galaxie povești și quest-uri interesante și/sau obiecte foarte puternice (acelea care au darul de a modifica semnificativ gameplay-ul, nu doar retexturări ale „vechii puști futuriste") și astfel să oferiți jucătorului o motivație reală să amâne quest-ul principal pentru o vreme și să bântuie prin Cosmos de parcă n-ar apuca ziua de mâine?***

C.H: Marea îmbunătățire pe care am făcut-o în această zonă este că obiectele precum armele și armura pot avea un grad mai mare de unicitate decât până acum, cu modele și comportamente foarte variate ce nu erau posibile înainte. Așadar, vom putea planta recompense mult mai impresionante și satisfăcătoare decât în primul joc.

L: ***Majoritatea locațiilor unde se desfășurau quest-urile secundare în primul Mass Effect aveau un design destul de repetitiv al clădirilor și deveneau extrem de familiare mult prea devreme. Vom avea parte de modele și designuri mai variate ale clădirilor în Mass Effect 2?***

C.H: Da, printre îmbunătățirile pe care le-am făcut în ce privește explorarea spațială se numără și faptul că planetele în sine vor fi mult mai bogate și diverse, de vreme ce fiecare se bazează pe propriul „hook". Fiecare va avea propriile elemente vizuale și de gameplay pe care nu le veți regăsi în altă parte din lumea jocului.



Nu este ceea ce pare...

L: ***Ce idei proaspete au fost investite în Mass Effect 2 pentru a face confruntările în exterior mai interesante și mai provocatoare? Există îmbunătățiri semnificative ale luptei de exterior, din punct de vedere tactic?***

C.H: Am adăugat tot felul de lucruri, precum armele grele, pentru a susține câmpuri de luptă de mari dimensiuni. Folosirea proiectilelor ghidate, de exemplu, reprezintă un mod bun de a-i nimeri pe inamicii aflați la distanță, chiar dacă se ascund în spatele unor obiecte: tragi racheta în sus și o lași să plonjeze în capul lor. Avem și o paletă mai mare de inamici cu un comportament mai interesant în luptă, prin faptul că pot zbura sau plonja pe jucător și beneficiază de alte caracteristici de mișcare unice.

L: ***Cu toate că însoțitorii erau maeștri în arta conversației, când venea vorba de purtat războaie prin galaxie, nu erau prea deștepți (eu unul obișnuiam să-i țin departe de bătălie dacă și când era posibil). Veți îmbunătăți AI-ul însoțitorilor (și al adversarilor deopotrivă, dacă tot suntem la capitolul aceasta)?***

C.H: AI-ul a fost o preocupare majoră în eforturile noastre de a îmbunătăți lupta. Atât cel al propriei echipe, cât și cel al inamicilor. Acum, puteți controla pozițiile și atacurile membrilor echipei cu precizie, iar aceștia sunt mai inteligenți în deciziile lor de mișcare și de luptă. Inamicii sunt și ei mult mai interesanți, având comportamente mai complexe.

L: ***Vor avea jucătorii bucuria să experimenteze un mediu ceva mai interactiv?***

C.H: Ne-am concentrat mai mult pe componenta fizică în luptă, așadar mediile în care se vor desfășura confruntările au fost pregătite în acest sens. Există mai multe tipuri de obiecte ce pot fi distruse, mai multe lucruri care pot fi afectate de forța unui atac biotic sau aruncate către inamic pentru a crea explozii etc.

L: ***V-ați gândit să implementați mai multe vehicule controlabile sau, în loc de asta, ați adăugat mai multe feluri în care poate fi folosit un singurul vehicul controlabil din joc? A devenit acesta mai complex?***

C.H: Ne-am întors la planșă pentru a crea un nou vehicul ce poate fi folosit în lumile neexplorate. După ce am văzut în ce moduri au utilizat jucătorii Mako-ul și ce așteptări au de la acesta, am creat ceva nou, menit să răspundă îmbunătățirilor de control și de gameplay care se impuneau și pe care ne-am propus să le introducem.

L: ***Se pare că împușcatul extratereștrilor în față va fi una dintre principalele preocupări ale jucătorului. Ne-ați putea spune mai multe despre noile arme și – mai important – despre designul armelor? Va exista o varietate mai mare de arme***



Asalt la puterea a treia

și o diferențiere mai pronunțată a acestora în Mass Effect 2? Cu armele de meleu cum rămâne, ați găsit o modalitate de a le strecura în ME2 sau nu vom avea parte de astfel de lupte?

C.H: Ca și în primul joc, lupta este o componentă importantă din joc, dar se află în echilibru cu celelalte aspecte principale, precum dezvoltarea poveștii și a relațiilor, explorarea de medii noi și îmbunătățirea abilităților și a echipamentului personajelor. Cât despre luptă, avem mai multe clase de arme în Mass Effect 2 și acum le putem oferi comportamente, aspecte și efecte speciale extrem de variate.

Luptele de la mică distanță au fost condimentate cu noi elemente, dar nu până acolo unde să introducem arme de meleu, care n-ar prea avea ce să caute, logic vorbind, într-un univers high-tech, în care toată lumea este înarmată cu puști și pistoale. Meleul din Mass Effect 2 continuă să fie o alternativă, în situațiile în care te trezești nas în nas cu vreun adversar.

L: Veți integra un model moral mai complex și mai semnificativ pentru personaje, diferit de sistemul simplu „Paragon/ Renegade"?

C.H: Modelul Paragon/ Renegade este simplu doar în reprezentarea vizuală. Oferim un grafic pentru ca jucătorul să aibă un reper vizual, cu un nume pentru fiecare extremă, lucru care ar putea crea impresia că este un sistem simplu. Dar, de fapt, este vorba mai degrabă de un indicator simplu pentru ceva sofisticat, pentru felul în care consemnăm situațiile în care jucătorul trebuie să ia în considerare diverse sacrificii. Situațiile și deciziile în sine sunt complexe, iar în Mass Effect 2 vor fi și mai și. Dar, pentru a-i ajuta pe jucători să estimeze direcția generală în care-i poartă stilul lor de joc, vom continua să reprezentăm deciziile prin sistemul Paragon/Renegade.



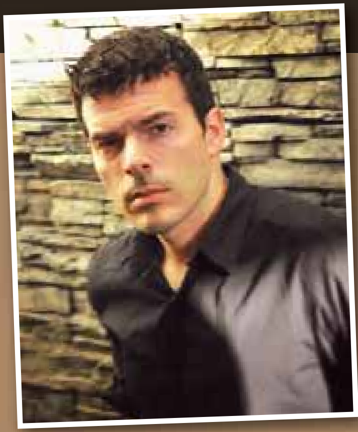
Fire in the sky!

L: Ne-am întrebat dintotdeauna care este diferența între un RPG obișnuit și un RPG... epic. Se pare că v-ați aventurat în sectorul RPG-urilor epice (cu două titluri ce vor fi curând... dezlănțuite), așa că spuneți-ne ce este atât de special la acest nou gen... RPG-ul Epic? În afara faptului că este... epic, desigur.

C.H: Noi încercăm să facem jocurile cât mai bune posibil și îi lăsăm pe jucători să decidă dacă sunt sau nu epice.

L: Mulțumim pentru timpul acordat!

■ **CioLAN, Marius Ghinea, Caleb**



Biografie

Casey Hudson - Director de Proiect și Producător Executiv Mass Effect 2

Casey Hudson este dezvoltator de jocuri video de peste zece ani, contribuind în acest timp la unele dintre cele mai de succes titluri ale industriei, atât ca primire din partea criticilor, cât și comercial vorbind. De la începutul carierei sale și până în prezent a lucrat pentru BioWare la studiourile din Edmonton, Canada. Casey a pornit în industrie ca Technical Artist, creând artă 3D și soluții tehnice pentru MDK2 (2000) și Neverwinter Nights (2002). Casey a fost Director de Proiect al Star Wars: Knights of the Old Republic (2003), câștigător a peste 40 de premii Game of the Year și totodată unul dintre cel mai bine cotate jocuri video din toate timpurile. Ca Director de Proiect al titlului Mass Effect, desemnat în 2007 de către New York Times Jocul Anului, Casey a condus o echipă în dezvoltarea unui joc ambițios, plasat într-un univers SF proaspăt, care a împins mai departe limitele poveștilor interactive cinematografice și totodată ale „actorilor digitali".

Actualmente, Casey conduce dezvoltarea celui de-al doilea titlu al trilogiei Mass Effect și administrează franciza omonimă din funcția de Producător Executiv.





Ground control to Major Tom!

TWILIGHT IMPERIUM (I)

- ROME IN SPACE -



Unii oamenii își fac rame la galaxie...

Nu am mai prezentat de mult un joc cu temă Science Fiction, cam de când cu Starcraft. Ergo, Twilight Imperium. Jocul este unul cu tradiție și se află la a treia ediție (jur pe barba mea cea lată, rima a fost neintenționată). Tătucul lui Twilight Imperium e Christian T. Petersen, care l-a creat în 1998, pe când Fantasy Flight Games era încă mic și inocent (Christian T. Petersen e același om din spatele lui A Game of Thrones). Jocul a trecut prin mai multe revizii și se află momentan la a treia ediție. Avem de-a face cu un joc imens din absolut toate punctele de vedere, așa că îl voi acoperi pe parcursul a două luni...

Setting-ul e unul oarecum clasic. O galaxie îndepărtată în care, pe când se potcovea puricele cu 99 de ocale de titaniu armat și tot putea să facă hyperjump în următorul sistem solar, exista un imperiu. Acest imperiu (Lazax) era un fel de Roma Antică. A cucerit jumătate de galaxie, iar cealaltă jumătate i s-a alăturat de bunăvoie și totul a fost bine și frumos. Până când, evident, s-a dus naibii imperiul cum fac ele de obicei, națiunile s-au revoltat și au distrus Mecatol Rex, capitala imperiului, împreună cu aproape toți membrii rasei Lazax. Acum altcineva trebuie să preia frâiele imperiului. Let the games begin.

Componente

Dacă aveți de gând să vă cumpărați jocul, am o sugestie: luați pungulițe care se pot sigila și luați multe. După primul joc, partea de sortare a pieselor e oribilă și nici Regina Furnicilor nu vă poate ajuta fără să ajungă la spital cu cămașă cu mâneci lungi.

Jocul are în felul următor...

10 foi cu cele 10 rase disponibile, fiecare cu abilități speciale, informații generale și niște lore pe spate (și câte trei lideri). Hexagoane cu sisteme planetare, câmpuri de asteroizi etc., cu care se creează harta. Șase seturi de nave și unități de șase culori (pentru maximul de jucători) și tot pe aceleași culori, șase pachete de cărți care reprezintă avantajele tehnologice pe care rasele le pot cerceta. Fiecare rasă mai are, de asemenea, un set de piese de comandă care se folosesc pentru a da ordine trupelor, a determina mărimea flotei și a face alte acțiuni. Mai sunt câteva milioane de piese cu evenimente care se petrec când aterizezi pe o planetă, piese care țin loc de unități mici pentru a nu ocupa prea mult loc pe hartă, bunuri de comerț, pachete de cărți cu obiective, agende politice și acțiuni. Cărțile de strategie sunt miezul jocului. Opt la număr și vor fi discutate mai târziu. Pachetul de cărți cu planete reprezintă fiecare planetă din sistemele galaxiei și arată valorile acestora: resurse și influență. După două ore, după ce ați separat toate astea, puteți începe să jucați.

Pregătirea mesei

În primul rând, trebuie menționat că TI se joacă în minimum trei jucători și maximum (jocul de bază) cu șase. În funcție de numărul de jucători, galaxia va avea o formă oarecum diferită. Galaxia se formează semi-aleator de către jucători de fiecare dată cu câteva excepții: Mecatol Rex e tot timpul în centru, iar sistemele jucătorilor pe margine. După aceasta, pe fiecare planetă în afară de cele menționate înainte se pune cu fața în jos, aleator, un eveniment care se petrece când cineva aterizează acolo. Acestea pot fi orice, de la găsirea unor resurse naturale, la luptă cu trupele băștinașe, la un mediu radioactiv care va omorî tot ce coboară în prima tură pe sol.

Apoi fiecare jucător va primi una din cele zece rase. În acest sens avem: Emiratele de pe Hacan (oameni felină axați pe comerț), Universitățile de pe Jol-Nar (creaturi subacvatice foarte avansate tehnologic), L1Z1X Mindnet (o rasă care susține că e descendentul cibernetic al imperiului Lazax), Baronatul Letnev (o rasă mândră și nobilă, foarte puternică în trecut), Coaliția Mentak (un amalgam de rase, foști deținuți pe o planetă închisoare, actualmente pirați), Colectivul Naalu (oarecum pești, cu orientări artistice și abilități telepatice), Sardakk N'Orr (insecte cu o evidentă afinitate pentru război), Federația de pe Sol (eternii oameni), Regatul Xccha (reptile pașnice cu preocupări diplomatice) și Triburile Yssaril (oameni amfibie concentrați pe spionaj și tactici de gherilă.

Jucătorul va primi apoi setul de piese asociat rasei, navele, unitățile, tehnologiile, planetele din sistemul bază și un obiectiv secret aleator. Foaia cu rasa va indica numărul de unități cu care pornește jucătorul în sistemul său de bază, tehnologiile cu care începe și eventuale alte modificări. În general, fiecare jucător mai primește un număr de piese de comandă într-una din cele trei zone de pe foaie: Strategic Allocation (pentru îndeplinirea unor acțiuni strategice), Fleet Supply (numărul maxim de nave pe care le poate avea într-un sistem) și Command Pool (pentru ordine date unităților). Tot aleator se desemnează un prim jucător și se pornește jocul.

Tura de joc

O tură de TI are trei mari faze. Prima este faza strategică, în care fiecare jucător, începând cu primul, alege una din cele opt cărți strategice care au o acțiune primară, pe care o îndeplinește cel ce a ales-o și o acțiune se-



Unii invadează Mecatol Rex și se stabilesc acolo...



Unii joacă jocul cu Fog of War

cundară pe care o pot îndeplini toţi ceilalţi jucători, de regulă dacă folosesc o piesă de comandă de la Strategic Allocation. Cărţile au numere pe ele care vor determina ordinea de joc. După ce toţi jucătorii au ales o carte (câte două în cazul unui joc în patru), se pune câte un indicator de bonus pe restul cărţilor rămase (o carte cu bonus, dacă e aleasă într-o tură ulterioară, va oferi bunuri de comerţ sau piese de comandă jucătorului).

Faza de acţiuni e cea mai importantă şi se pot face în general trei tipuri de acţiuni: tactică, transfer şi strategică. Mişcarea tactică este destul de evidentă. Se ia o piesă de comandă şi se pune pe sistemul în care vrem să mergem. Acel sistem este acum „activat". În acel sistem se pot duce trupele care pot ajunge acolo dintr-o singură mişcare (adică au viteză suficientă şi nu sunt împiedicate de inamic sau obstacole). După aceea, dacă există trupe inamice acolo, începe o luptă (descrisă mai încolo), apoi se trece la coborârea cu trupe pe planetă (din nou, dacă există inamici, nu în mod paşnic), iar apoi faza de producţie în care putem construi pe acea planetă unităţi. Se poate sări peste unele faze. De exemplu, putem activa un sistem ocupat ca să facem doar faza de producţie în el, dar aceasta trebuie gândită cu grijă, deoarece nu se poate pleca dintr-un sistem care a fost deja activat.

O acţiune de transfer este pur şi simplu activarea a două sisteme şi transfer de trupe între ele într-o singură acţiune.

Acţiunile strategice înseamnă folosirea cărţii alese la început. Aceasta este obligatorie în timpul turei. Le voi enumera în ordine: Iniţiativa desemnează cine va fi primul jucător tura următoare. Nu are abilitate primară, dar permite folosirea pe gratis a abilităţilor secundare de la celelalte cărţi în această tură. Diplomaţia are ca abilitate primară o pace forţată între doi jucători (relativ inutilă în turele mici) şi ca secundară, abilitatea de a folosi din nou două planete tura aceasta. Ca o paranteză: când cineva trebuie să plătească resurse sau influenţă, va întoarce planeta cu care plăteşte cu faţa în jos, desemnând că nu mai poate fi folosită tura aceasta. Mai departe, avem strategia Politică. Jucătorul va primi trei cărţi de acţiuni (prea diverse ca să le detaliez. Să spunem doar că reprezintă elementul surpriză), o piesă de comandă şi apoi va trage prima carte din pachetul de agende politice şi se va începe un vot asupra legii enunţate (acestea pot influenţa jocul pe termen lung sau pe termen scurt). Un jucător are atâtea voturi câtă influenţă are pe planetele nefolosite. Abilitatea secundară oferă câte o carte acţiune. Logistica oferă simplu patru piese de comandă. Ceilalţi jucători pot primi câte unul dacă plătesc 3 influenţă. Comerţul oferă bunuri de comerţ (care pot fi folosite ca resurse sau influenţă) şi deschide negocierile de comerţ care se face prin schimbul de contracte între jucători. Cel ce a jucat cartea poate aproba sau nu contractele. Abilitatea secundară permite jucătorilor să primească bunuri de pe contractele lor. Strategia de Război permite refolosirea unui sistem deja activat, permiţând manevre cum ar fi deplasarea mai departe cu flota, deplasarea cu trupe proaspăt cumpărate etc. Abilitatea secundară se mai numeşte şi „Chestia aia inutilă pe care nu o foloseşte aproape nimeni niciodată" şi permite deplasarea cu până la două nave mici şi rapide (cruiser şi destroyer) în sisteme adiacente goale. Tehnologia oferă un avantaj tehnologic (există o schemă foarte complexă de prerequisites care trebuie îndeplinită pentru a avea acces la acestea. Nu e tocmai un arbore, mai mult un graf). Abilitatea secundară permite acelaşi lucru, dar contra cost. În final, strategia Imperială oferă două puncte de victorie jucătorului (din cele 10 necesare pentru a câştiga) şi arată primul obiectiv din pachetul de obiective. Acesta va rămâne pe masă şi, la final de tură, jucătorii vor avea şansa să demonstreze că l-au îndeplinit. Abilitatea secundară permite jucătorilor să construiască trupe într-un sistem fără a-l activa sau chiar dacă l-au activat deja.

Despre a treia fază a turei de joc, precum şi o descriere a luptelor şi a Expansionului, luna viitoare.

Va urma...

■ **Paul Policarp**



Iar alţii îşi permit să ţină totul foarte ordonat.



Unii au mese suficient de mari pentru joc...



GameDev
CUM SĂ FACI UN JOC TABLETOP

Deşi intenţionez să dedic acest articol jocurilor tabletop (şi mai ales măiestriei din spatele acestora, pe care vă invit să o extindeţi ;)), ţin să debutez cu un site şi o comunitate autohtone, care au mai fost menţionate în LEVEL, însă se pare că au scăpat privirilor celor interesaţi. Este vorba despre GameDev.ro, patronată de Nedelcu Nicuşor, zis şi Nekitu, unde cei însetaţi de detalii tehnice legate de gamedev îşi pot potoli setea cu conţinutul disponibil sau chiar într-o discuţie cu membrii mai vechi, de la care cu siguranţă sunt multe lucruri de învăţat. GameDev.ro se pregăteşte pentru o revistă în format PDF, dedicată evident gamedev-ului, al cărei prim număr este „în facere" şi la care puteţi contribui cu subiecte, cerinţe şi chiar conţinut editorial până în data de 1 septembrie. Atenţie însă, comunitatea GameDev este dedicată domeniului strict tehnic al „facerii" unei aventuri digitale, de la programare şi până la grafică, şi va fi destinată doar celor care intenţionează să creeze într-adevăr un joc.



Aşadar, dacă visezi XNA sau tinzi să scrii cu // de fiecare dată când vrei să faci o menţiune, pune umărul şi remarcă-te pe gamedev.ro. I'll be watching.

Lăsând chestiunile mai tehnice la o parte, adevărul este că oamenii se joacă de când există, şi puţine mărturii în sprijinul acestei afirmaţii sunt mai credibile ca binecunoscutul joc de şah, care îşi află originea prin Indii, cândva prin secolul al VI-lea. Pe cât de simplu pare, pe atât de complex este acest joc de şah, care nu „cere" decât doi jucători şi care, totuşi, după atâţia amar de ani, încă reprezintă un test puternic al materiei cenuşii. În mod cert, şahul nu este destinat copiilor, din contră. Şi tot aşa, nici „jocurile de masă" nu au ca grup ţintă exclusiv pe cei mai tineri dintre noi (şi că tot veni vorba, puţine dintre jocurile video lansate se mândresc cu un astfel de target, în ciuda reticenţei de care pare că dăm dovadă relativ la acest subiect).

Ce are totuşi şahul cu gamedev-ul, în afara versiunilor digitale ale clasicului joc? În acest articol, doar calitatea de leitmotiv, care să-mi permită să vă povestesc despre cum vă puteţi demonstra calităţile de game designer fără niciun dram de cunoştinţe de programare, cu





şansa de a apleca până şi urechea celor mai importante companii. Aţi ghicit, este vorba despre conceperea unui joc tabletop, al cărui gen de altfel se află la rădăcina multor jocuri video extrem de importante pentru istoria acestei fascinante industrii.

Pentru a iniţia această încercare, vă voi prezenta două jocuri „de carton", unul simplu (cel puţin în aparenţă) şi unul complicat (unii ar considera, tot în aparenţă), nu înainte de a vă spune că orice design de acest fel poate fi o foarte bună componentă a portofoliului unui game designer aspirant. De fapt, dacă veţi ajunge vreodată să fiţi testat pentru un post de game designer, este foarte posibil să vă confruntaţi cu un set de teste extrem de stufos şi nicidecum legat de programare, compus din întrebări care par simple la început, dar care cer cunoştinţe extinse despre industria jocurilor, atât referitoare la suprafaţa, cât şi dedesubturile ei. Acest tip de teste se desfăşoară pe perioade de o săptămână sau chiar mai mult şi, credeţi-mă, este o perioadă extrem de scurtă.



Citadels sau intriga din oraşul meu

Citadels este un joc creat de un francez numit Bruno Faidutti şi lansat în anul 2000. În aparenţă simplu, jocul se bazează pe opt personaje de carton, care de altfel desemnează şi numărul maxim de jucători, un pumn de galbeni şi un deck consistent de cărţi-district. Dacă dispui de o mână pricepută, Citadels este uşor de construit din foi mai rezistente şi o mână de buline ce pot fi considerate gold. Altfel, micuţa cutie – cel mai mic joc tabletop pe care am pus ochii, ca să fim sinceri – poate fi cumpărată şi în România pentru aproximativ 800 de lei.

Scopul Citadels-ului, indiferent de numărul de jucători implicat într-o partidă, care poate varia de la două la opt persoane, este simplu: ca unul din participanţi să îşi construiască opt districte, prin obţinerea cărţilor de acest tip şi plasarea acestora cu faţa în sus, contra cost, desigur. Pe tura fiecărui personaj, care se identifică cu personajul deţinut, poate fi construit un singur district, dacă dispui de fonduri. În plus, la fiecare tură, jucătorul poate alege să primească doi gold sau două cărţi de district – foarte necesare, de altfel, având în vedere că Citadels debutează cu doar patru districte per personaj, restul trebuind să fie obţinute cumva.

Alături de câteva reguli complexe de debut al jocului, la începutul fiecărei ture Citadels, jucătorii pot primi doi gold sau un district, la alegere din două cărţi extrase din deck. O tură se compune din aceste alegeri, urmate de construcţia unui district, dacă este dorită şi posibilă, care se efectuează prin plata sumei de gold înscrisă pe districtul ales, şi de aplicarea abilităţilor de care dispune fiecare participant. Ordinea este desemnată de cărţile de personaje, care sunt numerotate.

Simplu, în aparenţă, dar... Cele opt personaje nu au fost alese de domnul Faidutti la întâmplare. Fiecare dintre cele opt figuri, şi anume Assassin, Thief, Magician, King, Bishop, Merchant, Architect şi Warlord, are abilităţi speciale, adesea pregătite special pentru adversari. Bunăoară, Warlord-ul poate distruge districtele construite din greu de alţi jucători, Bishop-ul ştie mai bine ca alţii cum să îşi monetizeze districtele, iar Thief-ul poate fura cu neruşinare toţi banii unui personaj implicat în partida curentă. Acestea sunt însă abilităţi destul de transparente, căci Citadels este populat şi de personaje mai... parşive. Spre exemplu, Magicianul poate schimba oricând întregul său set de districte cu orice alt jucător sau să îşi plaseze oricâte din cărţile sale sub deck-ul cu districte pentru a primi altele noi în schimb. O abilitate ce pare ciudat de nefolositoare, dar care îşi schimbă faţa în combinaţie cu un Bishop sau chiar un King, care câştigă pe fiecare tură cu atât mai mulţi bani cu cât au mai multe districte de o anumită culoare.

De parcă nu ar fi destul, expansion-ul Citadels, numit The Dark City şi inclus în versiunile comercializate acum în ţară, adaugă, alături de un set de personaje noi şi o Regină, şi 14 districte cu



abilități speciale la rândul lor.
Un exemplu este Școala (School), care este un district de culoarea dorită de jucător, sau Fierăria (Smithy), care îi permite deținătorului să plătească oricând doi gold pentru două districte din deck.

O partidă de Citadels se încheie în momentul în care unul din jucătorii participanți a finalizat construcția a 8 districte, însă desemnarea câștigătorului este un proces ceva mai complicat. La finalul jocului, se numără valoarea districtelor deținute de fiecare jucător, la care se adaugă bonusuri pentru, spre exemplu, deținerea câte unui district din fiecare culoare (cinci la număr).

Cei cu un ochi atent la design pot observa că puterea Citadels constă în detaliu. Ce personaj va alege fiecare și cum îl va folosi? Ce districte vor fi construite – cele ieftine și la îndemână, cele productive din punct de vedere financiar sau cele scumpe, dar valoroase la calculul final? Ce alianțe se vor forma și cine va ajunge să trădeze primul? De remarcat este faptul că Citadels nu face uz de zaruri, „destinul" fiind făurit aproape exclusiv de jucători. Citadels este unul din puținele jocuri tabletop care nu iau în calcul șansa zarurilor și, în plus, poate fi jucat de maximum opt persoane, un număr record pentru astfel de distracții. Nu este de mirare că a câștigat numeroase premii la competițiile special destinate jocurilor tabletop. Faidutti însuși, de profesie sociolog și istoric, și-a câștigat un renume în domeniu și oferă propriul său premiu tinerelor talente interesate de tabletop game design.







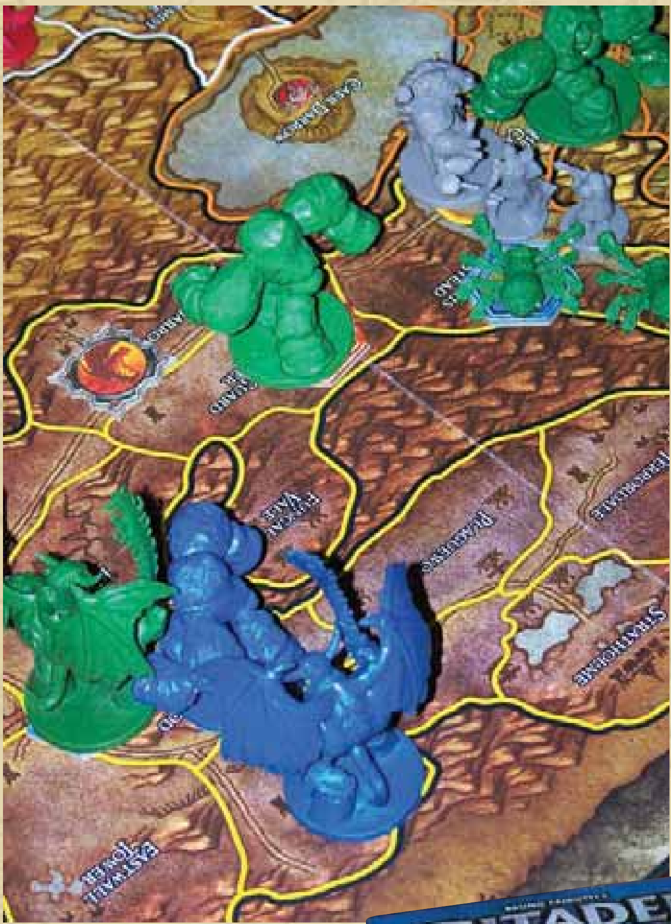


World of Warcraft: The Board Game sau divertisment prin Azeroth, cu PC-ul oprit

La capătul opus Citadels, care este depozitat într-o cutie mică și nu ia mai mult de o oră de joc (dar ce oră), se află World of Warcraft: The Board Game, o cutie imensă și ca dimensiuni, și ca preț (care se apropie de 300 de lei). Un review cinstit al acestui joc ar necesita un articol propriu de cel puțin câteva pagini bune, dar scopul prezent este să privim acest World of Warcraft din perspectiva designului (sau cel puțin să începem acest spinos proces).
World of Warcraft: The Board Game este transpunerea nu numai offline, ci off-PC a enormei aventuri online care a acaparat peste 11 milioane de jucători și nu este un task ușor, căci cărțile de carton nu se pot download-a prin câteva clicuri, deci jucătorii au la îndemână un număr finit de obiecte cu care pot simula quest-urile și chiar PvP-ul din cunoscutul MMO.

World of Warcraft: The Board Game se compune dintr-o hartă de carton a Lordaeron-ului, 16 personaje de plastic, cu prospectele aferente de abilități, 120 de creaturi din plastic, 80 de cărți de quest-uri, 3 Overlorzi, tokenuri de gold, health și energy, 21 de zaruri cu 8 fețe, și lista continuă, totalizând peste 1000 de componente (fără a număra expansion-urile, în număr de două). Ale unui singur joc. Doritorii sper că realizează dimensiunile mesei pe care intenționează să se joace de-a eroii azerothieni. Tot ei ar trebui să fie avertizați că o partidă durează cel puțin 4 ore, fără a calcula timpul îndelungat necesar învățării jocului.

În ciuda numărului enorm de componente, World of Warcraft: The Board Game poate fi jucat de doar două până la șase persoane, scopul aventurii fiind în esență PvE, și anume colaborarea dintre participanți pentru a



învinge unul din cei trei Overlorzi. După faza de debut a partidei, care include alegerea personajelor şi distribuirea „bagajului" iniţial, compus din gold, tokenuri de health şi energy, arme şi abilităţi pentru un prim nivel al eroilor (care cresc şi în această versiune în nivel, culegând abilităţi şi vrăji noi), încep turele, fiecare compusă din şase etape specifice.
Acestea sunt Travel Action, care înseamnă mutarea personajelor pe hartă, cu un maxim de două zone adiacente care nu sunt delimitate de graniţe, Rest Action, care permite regenerarea health-ului şi a energiei, Challenge Action, echivalentă cu bătălia inamicilor din zona pe care este poziţionat personajul, Training Action, care evident înseamnă învăţarea de abilităţi noi, pe baza nivelului şi al clasei personajului, şi, în fine, Town Action, moment în care jucătorii care se află în oraşe pot face comerţ cu lucrurile de care dispun.

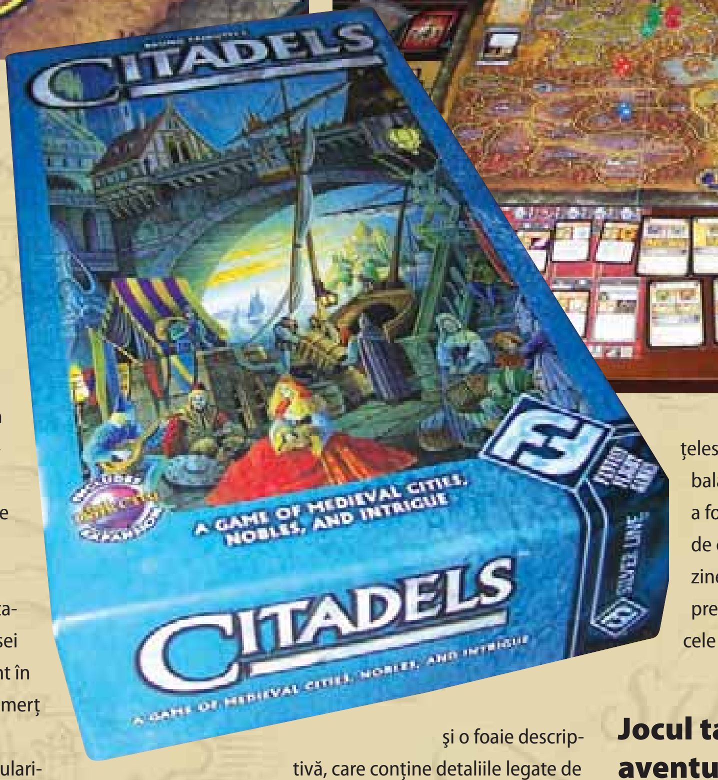
Desigur, fiecare etapă în sine are particularităţile ei şi cu atât mai mult cea de Challenge, unde se dă lupta dintre personaj şi monştrii plasaţi iniţial sau prin quest-uri pe hartă. Ca şi în versiunea digitală şi similar cu multe alte jocuri de gen, lupta în World of Warcraft: The Board Game este determinată şi decisă de cele maximum 21 de zaruri, de culori diferite, şi care decid damage-ul de la distanţă, damage-ul melee şi defense-ul. În esenţă, scopul oricărui jucători este de a ajunge să „lovească" cu un număr cât mai mare de zaruri, pentru a maximiza şansa obţinerii unui zar mare, care este luat în calcul la finalul bătăliei. Numărul de zaruri cu care poate da un jucător este determinat de abilităţile acestuia, aceleaşi favoruri fiind oferite şi monstrului oponent, care dispune de o „fişă de post" care îi defineşte valoarea şi zarurile cu care ripostează.

World of Warcraft: The Board Game promovează şi ideea de facţiune – Hoardă sau Alianţă, întotdeauna în număr egal pe hartă - însă cum scopul jocului este majoritar PvE, rivalitatea dintre acestea este pusă pe planul doi. O partidă de joc clasică este limitată la 30 de ture, la finalul cărora Overlord-ul ar trebui învins sau, în caz contrar, câştigătorii sunt desemnaţi printr-o crâncenă luptă PvP.

Un jucător este definit pe hartă printr-o figurină de plastic şi o foaie descriptivă, care conţine detaliile legate de sănătatea şi energia personajului ales şi pe care se adaugă cărţi de abilităţi şi vrăji, precum şi cărţi de echipament şi arme (care, desigur, pot conţine propriile avantaje). Fiecare personaj poate dispune de maximum 12 abilităţi sau vrăji, dar poate folosi doar patru dintre acestea pe tură. În plus, ca şi în versiunea digitală, eroii cresc în nivel (maxim 5 în jocul standard) şi dispun de talente, într-o manieră ce permite specializarea clasei alese. Creşterea în nivel se realizează prin colectarea de puncte de experienţă, care sunt recompensa clasică a quest-urilor, primite în număr de cinci la debutul jocului. Un quest completat este echivalent cu „deschiderea" unui quest nou, care la rândul său înseamnă plasarea de noi monştri pe hartă. Inamicii PvE sunt şi ei variaţi, diferenţiindu-se în primul rând prin culoare, care desemnează nivelul de threat pe care îl reprezintă pentru jucător. Un mob albastru nu poate fi evitat, în vreme ce unul verde nu te „vede" furişându-te. Fiecare monstru are un aşa-numit nivel de threat, minim 4 şi maxim 8, care reprezintă cifra minimă cu care trebuie să fie „lovit" pentru a primi damage. Cu alte cuvinte, zarurile mai mici de 5 aruncate împotriva unui mob de threat 5 nu sunt luate în considerare.

În ciuda masivităţii sale, odată învăţat, World of Warcraft: The Board Game este un joc relativ uşor şi cu câteva lacune la partea de PvP, unde abilităţile facţiunilor adverse se balansează puţin prea bine. Totuşi, jocul creează o atmosferă foarte similară cu versiunea clasică, online, şi, la o adică, poate suplini World of Warcraft (dacă este chiar necesar). Pentru un jucător de WoW, World of Warcraft: The Board Game este mai uşor de înţeles, deşi unele concesii au fost făcute pentru a balansa versiunea „de masă". În orice caz, jocul a fost şi este un succes al genului, fiind apreciat de comunitate şi adesea „out of stock" în magazinele care îl comercializează (culmea, în ciuda preţului extrem de piperat, fără a lua în calcul cele două expansion-uri).





Jocul tabletop creat de tine, o aventură încă neexplorată

În afară de gradul ridicat de faimă ce poate fi obţinut prin invitarea prietenilor la o partidă de joc creat chiar de tine, designul unui tabletop este o chestiune ce poate fi înscrisă cu mândrie pe orice CV şi ce poate fi trimisă în orice portofoliu. În esenţă, designul unui joc în sine se structurează pe reguli similare, or cu siguranţă nu trebuie să vă spun câte titluri importante au la bază reguli, zaruri şi cărţi (D&D ruleset sper că vă spune ceva ;)). În plus, dacă nu le ai cu rapid prototyping, care presupune cunoştinţe de programare, orice ar spune un set de unelte sau altul, un tabletop poate constitui chiar el

Districte şi personaje în Citadels

Cărţile de personaje şi districte în Citadels constituie baza jocului şi determină succesul sau eşecul unui jucător.

O carte de personaj este compusă din titlul acestuia, din cele opt arhetipuri disponibile, la care este asociat un număr ce determină ordinea turei acestui personaj în joc. Partea de jos a cărţii este rezervată abilităţilor personajului, rezumate într-o explicaţie clară şi cuantificabilă imediat de deţinător.

O carte de district este compusă din cost, culoare şi nume. Unele cărţi de district conţin şi un paragraf ce descrie beneficiile aduse constructorului. Numărul monedelor înşirate pe verticala cărţii constituie costul, care, cu cât este mai mare, cu atît promite un punctaj final mai baban. Culoarea determină beneficii financiare, în funcţie de personajul jucat. În acest exemplu, descrierea cărţii îşi justifică preţul piperat de construcţie: Universitatea va fi calculată la final cu opt puncte, deşi doar şase gold au fost investiţi în construcţia ei.



rapid prototype-ul tău, oferind şi un mod plăcut de testare, faţă în faţă cu prietenii tăi.

Cum poţi crea un joc tabletop?

Înlăturând partea simplă de confecţionare a recuzitei de joc, pentru care ai nevoie de carton sau foaie mai groasă, culori, foarfece şi alte materiale uşor de obţinut, crearea unui tabletop presupune în primul rând cunoaşterea aprofundată a genului, cu măcar câteva titluri înţelese în profunzime.
Această activitate cere mai mult timp decât ar putea crede unii – spre exemplu, prima partidă de Arkham Horror desfăşurată în casa Bularca a luat cu câteva ore mai mult decât în mod normal pentru citirea şi înţelegerea regulilor, iar a doua a implicat şi ea o revizuire destul de serioasă a manualului.

Cel mai uşor debut în domeniu este experimentarea cu jocurile cunoscute, încercarea de a modifica regulile acestora sau chiar crearea unui expansion. Bunăoară, Citadels este un bun început, deoarece, în ciuda complexităţii, este un joc uşor de înţeles şi cu un număr decent de reguli şi componente. Dacă ar fi să luăm expansion-ul The Dark City ca exemplu, care a adăugat un nou set de personaje şi 14 districte noi, cu bonusuri speciale, ce ALTE personaje şi districte ai adăuga tu şi ce impact ar avea acestea asupra gameplay-ului? Cum ar putea fi un expansion complet diferit de The Dark City? Ce elemente ar putea fi adăugate jocului, care să nu îi strice complexitatea şi care să extindă gameplay-ul? Ce reguli ar putea fi schimbate, cum ar fi Citadels dacă numărul de districte ce trebuie construit este zece în loc de opt sau dacă fiecare tură debutează cu patru gold în loc de doi?

World of Warcraft: The Board Game a emulat un joc online de succes. Pornind de la acest exemplu, ai putea alege un joc favorit ţie, ca să îl transpui în figurine, cărţi, token-uri şi zaruri. Sau altceva. Exemple există cât cuprinde şi nu se învârt nici pe departe doar în universul fantasy şi RPG (RISK şi Memoir '44 îmi vin în minte imediat, ca exemple de jocuri tabletop care nu sunt fantasy, ci de război, şi echipează jucătorii cu armate, îi trimit în bătălii celebre sau în misiuni de cucerire a lumii).

Ca o regulă generală, tema universului pe care intenţionezi să îl creezi trebuie să îţi fie foarte clar definită. Cu cât este mai clară definiţia, cu atât îţi va fi mai uşor să inventezi elemente noi de joc şi să dai savoare partidei, printr-un plus de credibilitate sau inovaţie. De exemplu, într-un univers plin de piraţi, comorile nu ar trebui să lipsească, iar numai modul în care acestea pot fi plasate pe hartă – la debutul jocului printr-o carte de quest sau şansa unui zar – poate varia considerabil.

Indiferent de tema aleasă, plănuieşte şi durata unei partide, precum şi numărul minim, maxim şi optim de jucători implicaţi. Ca şi în cazul jocurilor video, un joc prea greu şi prea complex, greu de înţeles, este la fel de frustrant ca unul prea uşor, în care se obţin recompense fără adrenalină, luptă şi inteligenţă. Un tabletop destinat unei delectări de-o seară nu ar trebui să dureze mai mult de câteva ore sau preferabil doar una – unul din punctele cel mai nefavorabil cotate pentru World of Warcraft: The Board Game a fost tocmai durata extinsă a lui, care nu îl face o alegere bună pentru o activitate de o seară, între prieteni (decât, desigur, dacă aceştia au la dispoziţie mult timp sau gazdele au un pat liber, cum a fost cazul nostru). În plus, un număr mare de elemente poate extinde frumuseţea şi diversitatea jocului, însă poate frustra jucătorii cu mese normale la dispoziţie.

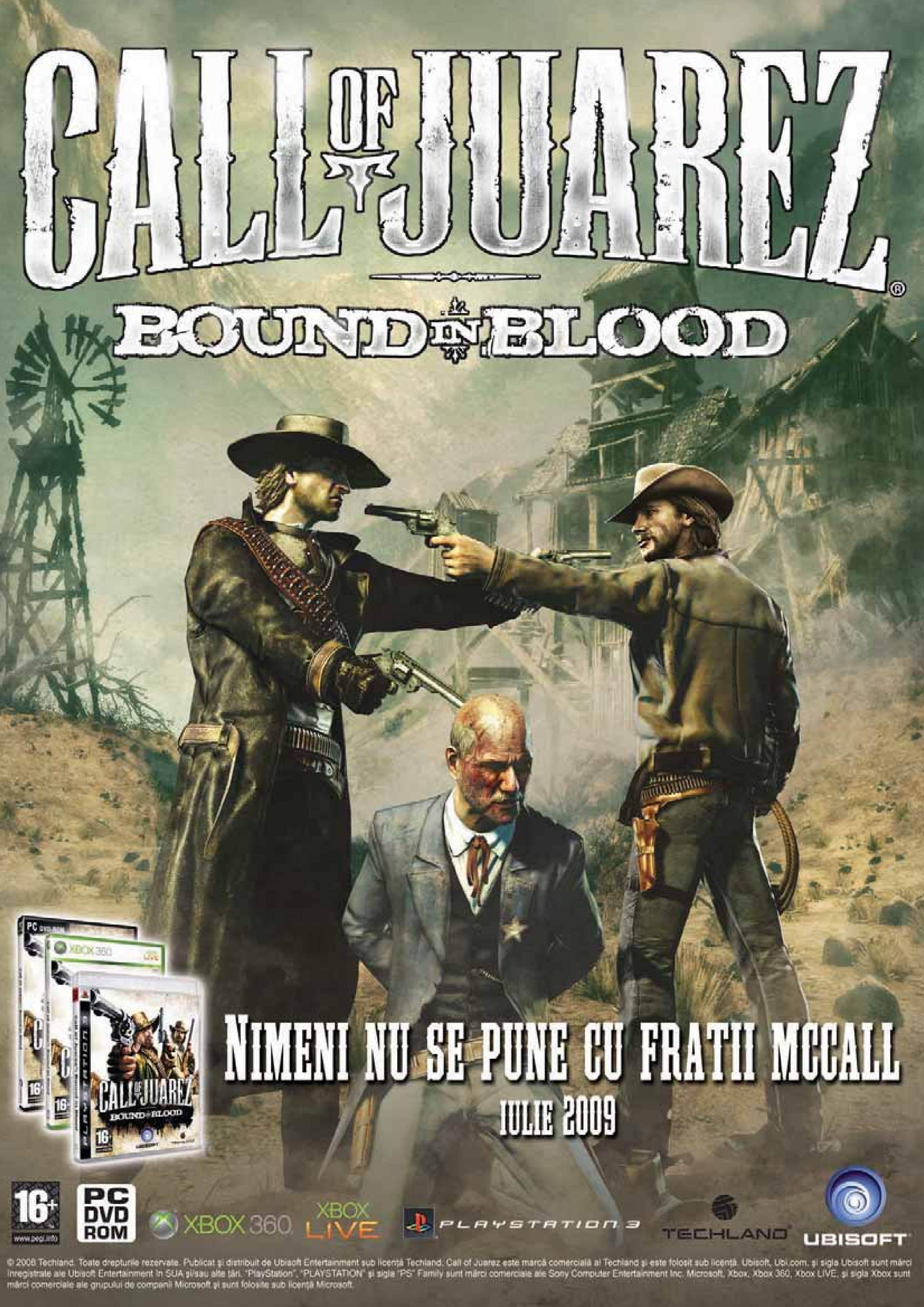
Odată plănuită aventura, confecţionează elemente rudimentare, dar explicite, şi apelează la prietenii tăi pentru a testa jocul oricât de des poţi. Nu există sfaturi mai valoroase decât cele obţinute de la potenţialii viitori clienţi şi nu există indicii mai bune referitoare la calitatea jocului decât cele obţinute din observarea unui grup de jucători „în flagrant". Observă cu atenţie ce dificultăţi întâmpină prietenii tăi în testarea jocului, cât le ia să îi înţeleagă regulile, cât de corect îl joacă şi cât de întinsă este o partidă, atât din punct de vedere fizic, cât şi din cel al timpului. Uneori, comunitatea transformă regulile rele în reguli bune, aşa că fii gata să îţi schimbi „legile", dacă este nevoie. Nu te preocupa de aspectul estetic al componentelor mai devreme decât este cazul (adică atunci când jocul este bine definit), căci printarea color a cartonului de calitate costă şi banii pe care îi poţi economisi la începutul procesului ţi-ar putea fi de ajutor când jocul se dovedeşte un succes gata de comercializat.

Pregăteşte din timp documente explicative şi seturi de reguli. Un bun test al calităţii jocului este uşurinţa de a-l explica, în scris sau verbal. Orice tabletop şi orice joc trebuie învăţat, însă cu cât este mai scurt, mai uşor şi mai integrat acest proces, cu atât va avea mai mult succes jocul tău. O bună definiţie a grupului tău ţintă te poate ajuta la trierea explicaţiilor şi a calităţilor jucătorilor tăi pe care te poţi baza. O regulă învăţată „în acţiune" este înţeleasă şi reţinută mai bine şi pentru mai mult timp.

Deşi un prim design de tabletop este ok cu un set sumar de reguli şi obiective, diversificarea ţelurilor şi a acţiunilor a fost întotdeauna un element crucial în succesul şi longevitatea unui joc (indiferent de cartonul sau pixelii implicaţi). Aşadar, în momentul în care baza este clară şi a trecut testul prietenilor, poţi încerca să diversifici şi să extinzi jocul. Ţine însă minte că nicio clădire cu fundaţie slabă nu durează în timp.

Şi, în fine, festina lente, dacă poţi; grăbeşte-te încet, în ritmul ales, al tău, dar care totuşi să îţi asigure o finalitate a proiectului. Ca şi în cazul jocurilor indie, cărora le este dedicat cel mai nou număr din The Escapist, în care se punctează mult mai bine decât aş putea eu vreodată valorile genului, designul unui joc tabletop nu ar trebui să aibă ca scop obţinerea de câştiguri care să îl facă şi pe Rockefeller să suspine, ci exprimarea unei pasiuni, de care sunt sigură că dispunem noi toţi, gamerii.

■ **Lara**


CALL OF JUAREZ®
BOUND IN BLOOD
NIMENI NU SE PUNE CU FRATII MCCALL
IULIE 2009
16+
www.pegi.info
PC DVD ROM
XBOX 360
XBOX LIVE
PLAYSTATION 3
TECHLAND
UBISOFT



MODERN WARFARE 2

GEN FPS **PRODUCĂTOR** Infinity Ward **DISTRIBUITOR** Activision **LANSARE** 10 noiembrie 2009 **ON-LINE** modernwarfare2.infinityward.com

Preludiu pentru un veac de virginitate

Din vremuri străvechi, lumea s-a împărţit în două: pe de-o parte erau acei bărbaţi duri, bravi, neînfricaţi şi mânaţi mereu la luptă de tot soiul de regi şi împăraţi, iar de partea ailaltă erau nişte unii care stăteau frumuşel acasă şi aveau grijă de nevestele primilor. Şi asta, evident, în mod matematic, pe bază de împărţire şi înmulţire. Nu intrăm în detalii, că suntem revistă serioasă şi nu ne permitem să scriem porcos. (Nu aici, cel puţin. La rubrica de Mini games însă, Dumnezeu cu mila…)

Ei bine, tinere gamer, tu ţi-ai ales singur tabăra în momentul în care ai renunţat să te uiţi cu jind pe sub rochiţe şi ai preferat să oftezi zile în şir la primele screenshot-uri de FPS. Azi Doom 2, mâine Far Cry, nici nu observi că s-a făcut poimâine şi băieţii de la Infinity Ward au rezervat deja scena pentru o nouă producţie cu iz războinic: Call of Duty: Modern Warfare 2. Bun, păi dacă tot te Cheamă Datoria, să vedem ce e în meniul de campanie.



Gulaş rusesc cu garnitură naţionalistă

Partea bună în jocul de faţă este că ai scăpat definitiv de Imran Zakhaev, inamicul tău numărul 1, tovarăşul rusnac naţionalist, terorist şi aşa mai departe. Partea proastă e că insul a fost înlocuit, aşa că organizaţia ultra naţionalistă rusească merge mai departe sub oblăduirea părintească a lui Vladimir Makarov. Individul şi-a adunat adepţii, le flutură sub nas moartea fostului său şef drept un mare act de martiriu şi le promite marea cu sarea, că nu-l doare gura s-o facă. În plus, audienţa oricum uită tot când se trezeşte din beţie, da' rămâne cu impresia că era ceva de bine.

Partea şi mai proastă (pentru un literat ca mine) e că dinastia numelor stupide continuă: sergentul John „Soap" MacTavish (personajul principal din titlul anterior) a fost promovat drept căpitan SAS şi NPC, aşa că tu preiei controlul unui alt individ botezat de un instalator



Motorilti, varianta rusească: Hell's Frozen Angels


Hotel de lux brazilian. Ca la noi




Doi dolari, fratele mai mare al lui 50 Cent

beat: Gary „Roach" Sanderson. Acum, eu înţeleg că o fi funny prin ţara lu' Yankeu-vodă să-ţi botezi copilul „Săpun", „Gel de duş", „Pastă de dinţi antitartru" sau „Cremă pentru hemoroizi", dar mă pierzi de simpatizant când sari deja la „Gândac". Mai ales că am dat cu flit aseară şi am dormit în balcon. Dar să trecem mai departe.

Iei sergentul, îi faci actele de încorporare în trupa de comando Task Force 141, îi ţii un discurs înălţător despre cum va salva el lumea şi îi dai paşaportul, că drumul spre victorie trece prin ceva ţări. Momentan, singurele anunţate au fost Rusia, *Kazakhstanul,* Afganistanul, cu o mică escală în Rio de Janeiro. Eventual în perioada carnavalului.

Bătaia e ruptă din Rai

Prima îndatorire a unui soldat fruntaş e să judece situaţia la rece. Chestie de care au grijă şi superiorii săi sau cel puţin aşa am dedus eu din cele dezvăluite de producători. Una din primele misiuni te trimite hăt-departe într-o minunată furtună de zăpadă siberiană, doar-doar vei reuşi să recuperezi un satelit picat în ghearele hrăpăreţe ale ruşilor.

Intermezzo: sper că ai bocanci serioşi. Poate nu scria în brief-ul misiunii, dar traseul îţi pune în braţe şi una bucată curs de căţărat pe stânci. Nu te speria, că e simplu: dai cu mini-târnăcopul cum trebuie, urci mai sus, dai aiurea, urci la ceruri. A, şi dă-i cât mai repede posibil. Crăpăturile alea în care înfigi căţărătorul rezistă mai mult nu, adică destul cât să te facă să ajungi sus lac de transpiraţie şi răsuflând ca după o cursă de 300 m viteză. Gata cu intermezzo.

Te strecori printre santinele, le oferi silenţios o raţie de plumb între ochi, scanezi zona cu un gadget care detectează orice bătaie de inimă pe o anumită rază, te sperii ca fraierul când vezi un bip-bip imens fix lângă tine, îţi iei una după ceafă de la MacTavish (că sunteţi împreună în misiunea asta şi el era ăla apărut pe scanner), mă rog, toate bune şi frumoase până ajungi în bază.



Ştiu că sunt rău, dar priveam demonstraţia de infiltrare futuristă în bază cu un singur gând în minte: misiunea a 6-a din Medal of Honor Allied Assault. Primul nivel. Sunt convins că armata de piarişti ai Activision mi-ar fi închis imediat gura cu „uite, are scanner, are puşcă SF, uite, acum ajunge în bază şi toată lumea trage în toată lumea…" Şi mie probabil că mi-ar fi ruşine să spun „da, MOHAA, misiunea 6, orice nivel în afară de primu'". Da' tot m-aş fi gândit la asta. În fine, să trecem mai departe.

Nu insist prea mult asupra părţii cu şpăngi, fum, mii de baionete şi alte bucurii belicoase. N-am sesizat diferenţe notabile, chestie şi aşa cam dificilă într-un gen care ştie să mulţumească prin decenţă. Adică, atâta vreme cât inamicul nu e prost de dă-n gropi, arma nu trage după legile fizicii marţiene şi grafica are eye-appeal (şi aici are, n-am de ce mă plânge momentan), Rambo-ii din faţa computerelor vor plescăi mulţumiţi din mouse.

Need for snow – Siberia drift

E o regulă simplă: ca să mai condimentezi puţin acţiunea (că deh, trebuie, să n-adoarmă soldatul cu nasu-n gamelă), adaugi o cursă sănătoasă. Nu contează ce: Jeep dotat cu mitralieră, tanc de neam prost, spacediver, canoe atomică, orice chestie cu motor şi viteză şi-a găsit loc în lumea jocurilor atâta vreme cât nu era blender sau maşină de spălat. În Call of Duty: Modern Warfare 2 ai promisă o cursă sănătoasă de snowmobile. Adică tu eşti pe snowmobil, că inamicii vor fi peste tot: prin copaci, prin zăpadă, pe alte scutere de gen, prin elicoptere, mereu gata să-ţi deschidă noi orizonturi în viaţă. Viaţa de apoi. Şi, ca să fie treaba cât mai încurcată cu putinţă, Infinity a decis că ar fi mai mişto să conduci şi să tragi în acelaşi timp, că doar de aia ai două mâini şi doi ochi. Şi poate că le mai vine lor vreo idee şi pentru o a treia acţiune. Cum, n-ai a treia mână? Hmm, mai ştii, s-ar putea să te trezeşti că prima misiune din joc are loc la Cernobâl…

Bârfe, zvonuri, minciunele

Pe partea de multiplayer sunt puţine de spus, mulţumită Infiniţilor care au decis să-şi ţină fălcile încleştate. Se aude (bârfeşte) că jocul va veni împachetat cu un mod „Special Forces", spre bucuria celor cu poftă de joc cooperativ, fie împărţind frăţeşte ecranul, fie online. Dar nu vă bucuraţi foarte tare: doar o mână de misiuni au semnat angajamentul pentru multiplayer, restul declarând pe propria răspundere că vor să rămână fete cuminţi şi să fie butonate de un singur individ. Eventual şi de prietenii lui, dacă sunt în vizită.

This is the end, beautiful friend

Nu ştiu ce să fac. Mă simt ca ăla care merge la şoriceii de grădiniţă să le spună că nu există Moş Crăciun. S-o fac, să n-o fac… Hmmm, mai bine sunt sincer: Call of Duty: Modern Warfare 2 e o continuare cu toate avantajele şi păcatele aferente. Mă aştept să fie bine unse balamalele care mai scârţâiau în producţia precedentă, mă aştept şi la niţel progres. În fine, mă aştept să fie un titlu cel puţin la fel de zdravăn ca şi primul. Tradiţia şi experienţa celor de la Inifinity ar trebui să fie un garant bun.

Pe de altă parte, până acum jocul nu mi-a inspirat nimic. Nici bucurie, nici repulsie. Poate doar un „meh". E scos ca să continue o serie bănoasă, va face probabil parada prin topurile financiare, lumea va fi fericită că are ceva nou de butonat şi toţi vor fi fericiţi că pătrăţica lor de lume înfloreşte după aşteptări.

■ **Jack the Ripper**


Şefu', ai plătit asigurarea la MIG?

ALIENS vs PREDATOR™

GEN FPS **PRODUCĂTOR** Rebellion **DISTRIBUITOR** Sega **LANSARE** Trim. I 2010 **ON-LINE** www.sega.co.uk/games/aliens-vs-predator



E timpul pentru o pereche nouă de chiloței

Nimic mai adevărat. Rebellion ne dă de înțeles că este momentul să ne reînnoim colecția de chiloței pentru că ni se pregătește o nouă aventură în lumea tristă și mohorâtă a dezvoltării rasei umane în materie primă pentru trofee și în incubatoare pentru alieni. De la primele două jocuri AvP, colonistul american a fost o asemenea carne de tun lipsită de importanță, încât, deși avea o campanie proprie, nu merita să fie nici măcar menționat în titlu. Măcar ca alții… Aliens vs Predator & Co. Nimic. Și cu toate acestea, cine își aduce aminte de AvP, oricare dintre ele, își aduce aminte de sentimentul de groază pe care îl încerca când se fofila prin tot felul de coridoare metalice și de bipăitul liniștitor al radarului. Liniștitor până când detecta ceva. Atunci să te ții.

Cei de la Rebellion au produs deja două dintre titlurile AvP care merită menționate. Unul în 1994 și unul în 1999. La fiecare dintre ele am fost cu inima-n chiloți și cu gura uscată, așteptând ca ori un alien ori un predator să ne smulgă capul în fiecare secundă. Cei care au avut ocazia să participe la prezentarea jocului de la E3 au povestit că nici de data asta nu vom putea juca cu inima ușoară acest joc.

BG-386

Povestea este una tipică AvP. Oamenii sunt de vină pentru toate. În dezvoltarea lor inconștientă, coloniștii de pe Pământ ajung pe BG-386, o planetă bogată în una și alta. În timp ce se apucă de minerit, dau peste o piramidă ciudată din mijlocul junglei și, deși era plin de semne de interzis, cum niciunul nu citea predatoriană, au intrat și au început să caște gura la tablouri și să umble la comutatoare. Ceea ce nu știa niciunul dintre ei era faptul că piramida era terenul de joacă al predatorilor, în care, de plictiseală, mai dădeau drumul la câte un alien pe care îl fugăreau peste tot să îi ia capul. Oamenii evident că trezesc una din femelele alien, care începe să scoată încontinuu ouă prin partea dorsală și încet-încet ecluzează, iar rezultatul este o armată de alieni puși pe rele.

De partea cealaltă a galaxiei, la un predator în casă se aprinde o luminiță roșie. Până și cel mai idiot om știe că o luminiță roșie nu e de bine, darămite un predator. După ce citește mesajul, o gașcă de predatori se îndreaptă spre BG-386 pentru a anihila


Coliziune cu Mitică, făr' de frică


Prin ei cărare făcea...

amenințarea alienilor şi a-i trimite la colț pe cei câțiva oameni rămaşi în viață.

Toți, Doamne, şi toți trei

Fiecare dintre cele trei rase implicate în conflict are parte de câte o campanie personală, dar ale căror fire se întretaie. Se poate spune că cele trei campanii sunt trei jocuri diferite. Fiecare dintre eroi are un alt stil de abordare a problemei, fiecare dintre ei un alt punct de vedere al problemei. La propriu alt punct de vedere. În timp ce predatorul poate schimba între multe moduri de vedere (infraroşu, vedere termică, de detectare a mişcării şi probabil încă alte câteva), marine-ul nu vede decât în infraroşu şi vedere normală, dar are nelipsitul său radar. Ce să mai spunem de alien, care are un câmp vizual de 130 de grade, față de unul de 90 de grade ca al oamenilor sau al predatorilor. La asta, adăugați şi abilitatea lui de a se cățăra pe pereți sau de a merge cu capul în jos cu o viteză uluitoare şi vă veți da seama ce orientare în spațiu a dracului de grea o să fie. Multă vreme după ce am jucat AvP, am modificat în jocurile ce permiteau acest lucru unghiul câmpului vizual. Astfel Half Life primeşte o cu totul altă abordare în momentul în care poți vedea şi în laterale.

Până în momentul de față, aproape toată atenția a fost îndreptată asupra a ceea ce face predatorul şi mai puțin asupra celorlalte două rase prezente în joc. Vânătorul perfect, predatorul este ca un zeu pe câmpul de luptă. Invizibil, nedetectabil, rapid, nemilos, super tehnologizat şi înarmat până în dinți, predatorul poate face față oricărei situații. Mai ales că asta vrea. Vrea să omoare şi vrea să omoare cât mai sângeros. Nu-i pasă dacă în cursul acțiunii se zgârie şi el un pic sau e împroşcat cu acid. Scutură de două ori din rasta-urile lui cărnoase, bagă ceva în venă şi e ca nou.

Jocul cu predatorul poate fi considerat ca jocul cu coduri. Un fel de god mode legal. Este cu câteva secole înaintea oamenilor. Cu câteva secole care au fost în totalitate dedicate dezvoltării militare. Norocul oamenilor este doar faptul că predatorii sunt vânători solitari, pentru care cu cât riscurile sunt mai mari, cu atât mai valoros trofeul obținut. Căci da, predatorii umblă după trofee. Şi nu ca vânătorii noştri care îşi pun pe pereți coarnele unui cerb ucis de la doi kilometri, ci trofee obținute în lupta corp la corp.
În momentul în care reuşeşti să te fofilezi în spatele unui inamic fără ca acesta să te simtă, poți să îi smulgi capul cu tot cu şira spinării şi să îl agăți la brâu pentru a te putea lăuda fârtaților cu faptele tale de vitejie. Aceste trofee însă sunt folositoare pe parcursul jocului, deoarece poți folosi capetele pentru scanuri de retină ca să intri în locuri bine păzite de oameni.

Pe lângă cele 'nşpe mii de moduri de vizualizare a câmpului de luptă, predatorul păstrează în principiu aceleaşi arme cu care ne-am obişnuit, plus încă ceva. Tunul montat pe umăr şi lamele de pe încheieturi sunt principalele sale moduri de atac, dar acum poate monta/arunca mine ce pot detona la contact sau pot fi activate de la distanță. Dar cea mai interesantă găselniță a jocului cu predatorul este posibilitatea de a sări în locuri altfel greu accesibile. Iar acest lucru nu se face ochiometric. În momentul în care reticulul este aşezat într-un loc în care poți ajunge prin săritură, se transformă într-un indicator de poziție. Acesta îți va indica exact locul în care vei ajunge, eliminând elementul platform idiot, dar şi dacă aterizarea ta în locul respectiv va face zgomot ce îți va trăda prezența. Astfel strategia ta se va schimba radical față de jocurile precedente, unde eventual te puteai folosi de un grappling hook. Cu atât mai mult cu cât modul de vedere infraroşu îți indică şi gradul de pericol al țintelor. La un zoom aproximativ, în hud vei avea informații despre clasa adversarului şi armele din dotare. Aşa că vei şti dacă ai şanse să te apropii de el pentru un trophy kill sau mai bine îl arzi de la distanță. După cum zi-


şefu', iar au venit golanii!




Dragoste neîmpărtăşită

ceam, se poate spune despre jocul în sine că este de fapt format din trei jocuri diferite. Iar acest lucru nu poate decât să ne bucure.

Un alt element de joc specific predatorului şi care după părerea mea nu funcţionează cum trebuie este proiectarea de voci într-un anumit loc, pentru a atrage un membru al unei patrule într-un loc izolat pentru un kill rapid şi silenţios. De ce spun că nu funcţionează cum trebuie? Pentru că poţi înregistra vocea camaradului de lângă, pe care apoi o proiectezi într-un tufiş de la zece paşi, iar individul pe care îl ai în vizor nu găseşte deloc ciudat faptul că deşi prietenul lui este lângă el, îi aude vocea la câţiva metri distanţă, dintr-un tufiş al dracului de dubios.

Jocul de-a omul

DeŞi informaţii despre predator sunt cu nemiluita, despre jocul cu marine-ul nu se ştiu prea multe, iar despre cel cu alien-ul nu se ştie chiar nimic. Jocul cu puşcaşul marin este descris din prima ca fiind un mod survival horror de zile mari. Sincer, nici nu mă aşteptam la altceva. Ar fi fost păcat ca jocul cu marine-ul să fie un fel de Call of Juarez, a cărui acţiune să se întâmple ziua în amiaza mare, pe străzi luminate de un soare văratic. Jocul cu marine-ul trebuie să fie claustrofob, să te ţină cu inima-n gură, să îţi fie frică să ridici mâna de pe mouse să te scobeşti în nas. Şi se pare că aşa e. Te vei plimba prin aceleaşi coridoare metalice, întunecoase, cu găuri de aerisire negre din care poate sări în orice moment câte un alien cu gura supurând acid. Plasma rifle-ul este din nou cel mai bun prieten al tău, iar bipăitul detectorului de mişcare este chiar ritmul tău cardiac. Cu cât bate mai repede, cu atât mai nasol de tine.


Împiedicaţii mor primii

Se pare că mare parte din jocul cu marine-ul va implica şi apărarea unor puncte strategice, deoarece se pune mare emfază pe turelele fixe pe care le poţi amplasa în puncte cheie pentru a stăvili asaltul xenomorfilor. Şi cu toate acestea, nu te vei bucura de adăpostul relativ al unei reţele de turele, deoarece alien-ul e deştept, dă cu gheara unde nu trebuie şi strică tot aranjamentul tău. Aşa că trebuie să fugi de colo-colo calibrând, reactivând şi reparând turelele ce te ţin pe tine şi pe camarazii tăi în viaţă.

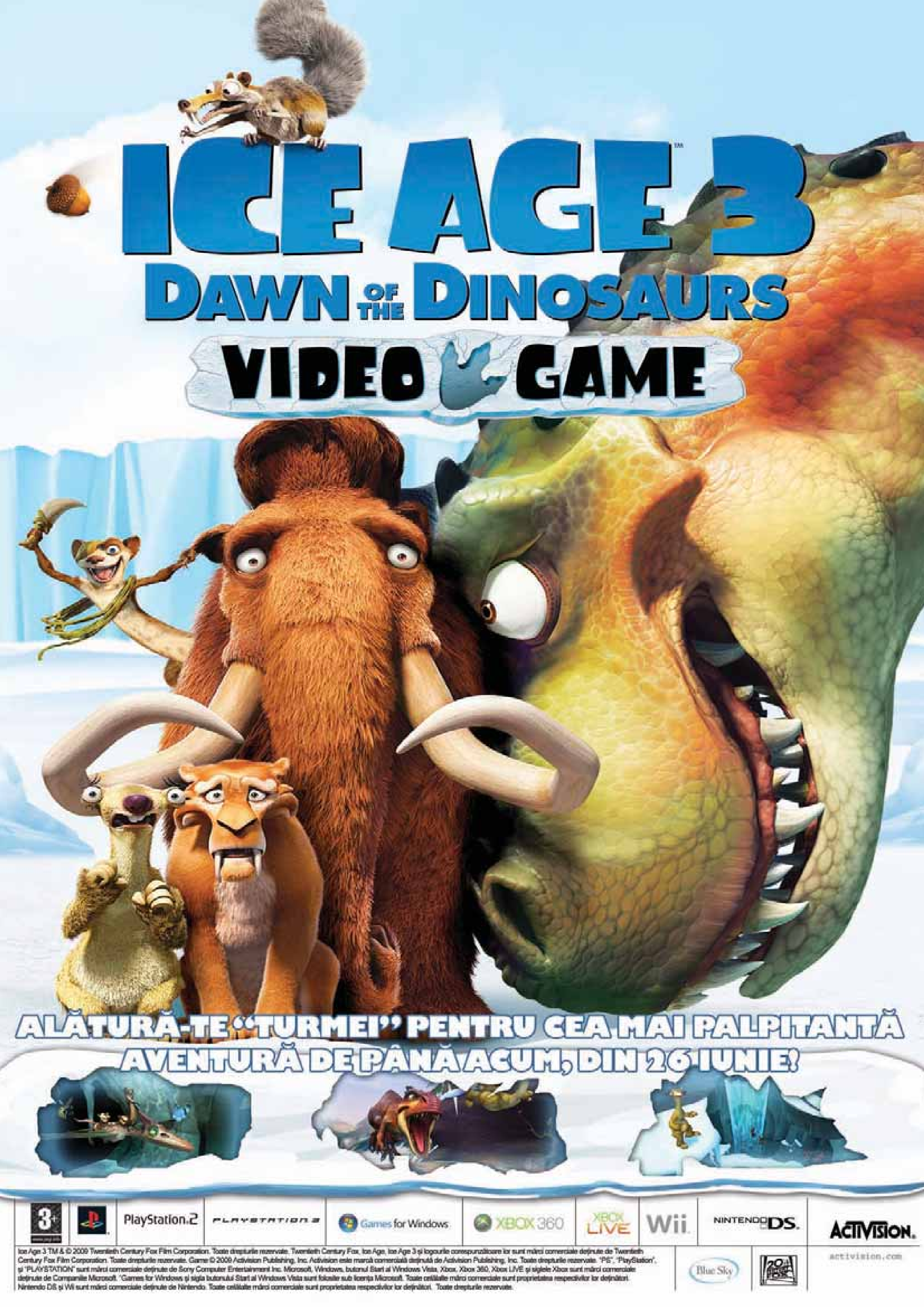
Unde-i alien-ul?

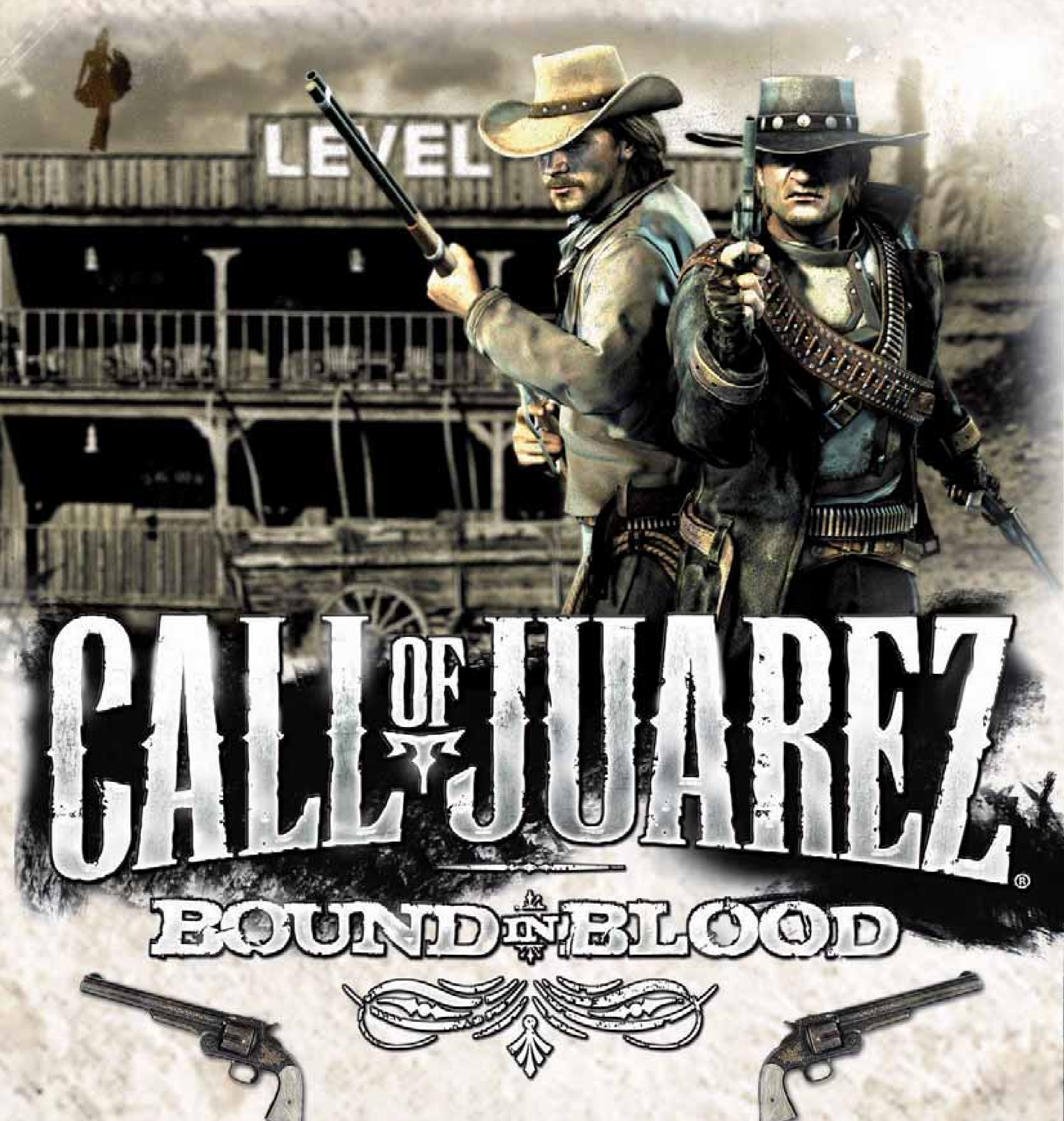
Deşi jocul cu marine-ul este cel care îţi saltă inima în piept, mie tot jocul cu alien-ul mi se pare cel mai fain. Şi îmi pare rău că este încă niciun detaliu despre el. Sper doar să nu fim dezamăgiţi de el şi să se bucure de aceeaşi atenţie ca şi predatorul sau marine-ul. Cu toate că nu prea văd cum ar putea fi îmbunătăţit gameplay-ul cu zenomorfii, sper că producătorii scot ceva din pălărie pentru a aduce ceva nou şi fanilor alien.

■ **Koniec**




Conflict mano-a-mano


ICE AGE 3™
DAWN OF THE DINOSAURS
VIDEO GAME
ALĂTURĂ-TE "TURMEI" PENTRU CEA MAI PALPITANTĂ
AVENTURĂ DE PÂNĂ ACUM, DIN 26 IUNIE!
3+
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
Wii
NINTENDO DS
ACTIVISION
activision.com
Ice Age 3 TM & © 2009 Twentieth Century Fox Film Corporation. Toate drepturile rezervate. Twentieth Century Fox, Ice Age, Ice Age 3 și logourile corespunzătoare lor sunt mărci comerciale deținute de Twentieth Century Fox Film Corporation. Toate drepturile rezervate. Game © 2009 Activision Publishing, Inc. Activision este marcă comercială deținută de Activision Publishing, Inc. Toate drepturile rezervate. "PS", "PlayStation", și "PLAYSTATION" sunt mărci comerciale deținute de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, butonul Start al Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE și siglele Xbox sunt mărci comerciale deținute de Companiile Microsoft. "Games for Windows și sigla butonului Start al Windows Vista sunt folosite sub licența Microsoft. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători. Nintendo DS și Wii sunt mărci comerciale deținute de Nintendo. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători. Toate drepturile rezervate.
Blue Sky



Pistolul, Biblia şi Polonezii

În ciuda popularităţii sale, Lepus Europaeus, adică iepurele de câmp în limbaj profan, rămâne unul dintre cele mai misterioase mamifere de la marea glaciaţiune încoace. M-aş hazarda să afirm că misterul legendarei sărituri a iepurelui depăşeşte cu mult problematica dispariţie a dinozaurilor. În ultimele opt-nouă secole, sute de cercetători au încercat fără succes să elucideze această enigmă, însă concluzia a fost una singură. Oricât de mult ai încerca să determini cu exactitate traiectoria saltului iepurelui, punctul de origine rămâne întotdeauna necunoscut. Nici până în ziua de astăzi omul nu a reuşit să afle de unde mai exact sare iepurele. De-a lungul istoriei, iepurele a sărit din cele mai improbabile locuri. Nu de puţine ori, urechilă sare fără nicio noimă, de unde dă Dumnezeu, fără un pattern anume, iar acum aproape doi ani, acelaşi urecheat notoriu, despre care putem spune cu exactitate doar că este deosebit de gustos şi că are o relaţie mai specială cu Paştele, a sărit tocmai din Polonia şi s-a întrupat într-unul dintre cele mai valabile shooter-e western. N-a fost perfect, dar dacă iau în calcul concurenţa, pot spune că e cel mai bun shooter western pe care l-am jucat. Ştiu că lipseşte acel „de la Outlaws încoace" din review-ul primului Call of Juarez, dar am (re)luat la butonat acum câteva zile capodopera

lucasiană şi mi-am dat seama că, în nostalgia mea, am reţinut mai mult muzica şi cutscene-urile şi mai puţin gameplay-ul. A nu se înţelege că-i neg locul în istorie. Nici pe departe...Revenind la urecheatul simpatic care ascunde ouă de Paşti şi sfârşeşte prin a fi el însuşi ascuns în cuptor, vreau să cred că acum, după secole întregi de întuneric, omul poate prezice cu o eroare de câţiva kilometri punctul de origine al misteriosului salt. Există o nouă teorie, pe care o vom verifica împreună în cele ce urmează, conform căreia iepurele s-a cam lăsat pe tânjală şi va sări din nou din Polonia, din exact acelaşi loc de unde şi-a făcut apariţia şi acum doi ani. Din nou, sub forma unui shooter western, urmaşul mai epic, mai matur şi mai modern (binecuvântează, Doamne, gura PR-ului) al deja bătrânului Call of Juarez. Vă aduc... Bound in Blood... blood... ood... od... d.


Vin stingherii!!

Total Recall of Juarez

Pentru mine, Call of Juarez nu a fost tocmai o surpriză de proporţii, deoarece întotdeauna am trăit cu impresia că străinii, mai exact italienii şi probabil alte naţii europene care-au populat Lumea Nouă, au reuşit să surprindă mai bine acea sălbăticie a Vestului. Sălbatic. Departe de mine gândul să distrug piedestalul pe care a fost înălţat John Wayne de middle class-ul american, dar parcă-mi plac mai mult spaghetele. Sau romanele western ale unui neamţ care n-a pus în viaţa lui piciorul în Vestul Sălbatic. Ca o paranteză, cred că preferinţele mele au o oarecare legătură cu amerindienii. Italienii nu-şi prea băteau capul cu aceste nobile creaturi ale preeriei, iar romanele lui Karl May au încercat pe cât posibil să aducă nativul american într-o lumină mai favorabilă, să-l prezinte şi altfel decât o simplă frână (care te scalpează când te prinde cu plugul pe pământul lui) pusă de Satana în calea preacinstitului colonist creştin. O chestiune destul de atipică şi curajoasă pentru acele vremuri. Şi sincer, am preferat tema „sălbaticului" nobil, oricât de siropoasă ar fi aceasta, în locul căruţelor pline ochi cu colonişti nevinovaţi atacate de diavolii roşii din clasicele western-uri americane.


Sfârşitul carierei militare a fraţilor McCall

Asemenea unui spaghetti, Call of Juarez a luat elementele clasice ale unui western de peste Ocean, a aşternut peste ele un strat gros de violenţă, sânge, praf, noroi şi ceva obscenităţi, a dres amestecul astfel obţinut cu un munte de salpetru şi plumb şi l-a servit după tipicul european. Au existat şi bug-uri, Chrome-ul nu era cel mai optimizat motor grafic de pe piaţă, prezenţa anumitor mecanici de gameplay n-a făcut chiar bine jocului, povestea şchiopăta pe alocuri, ritmul era întrerupt nu de puţine ori, dar orice s-ar spune despre el, Call of Juarez mustea de atmosferă. Call of Juarez a însemnat pentru shooter-ele western ce a însemnat Call of Cthulhu pentru jocul horror. Sau Lovecraft pentru literatura horror. Era de ajuns să aruncaţi un ochi peste trenciurile prăfuite şi feţele sălbăticite ale vânătorilor de recompense, să fiţi fugăriţi de câţiva mexicani transpiraţi sau să daţi foc bordelului local şi mai apoi să-i împuşcaţi pe păcătoşii care ieşeau din clădirea în flăcări ca pe nişte şobolani, pentru a fi transportaţi instant într-un spaghetti western ca la carte. Asta ca să nu amintesc de final (a cărui încărcătură dramatică va creşte exponenţial în momentul în care veţi experimenta finalul lui Bound in Blood) sau de ACEA stâncă escaladată de Billy. Puneţi mâna şi (re)jucaţi-l, că merită.

Între timp, în Confederaţie...

Bound in Blood e un copil al timpului său. E tributul plătit de Techland celebrităţii căpătate cu Chrome şi primul Call of Juarez. Bound in Blood e mai trendy, mai „ackshun", mai „tunelar", adică o variantă actualizată, mai spre mainstream, a unui western spaghetti. Pe alocuri mă bucură că stimabilul Call of Juarez a devenit o franciză. Bound in Blood e mai arătos (şi aici părerile sunt împărţite, dar eu îl prefer pe al doilea cel puţin la capitolul grafic) complex, mai bibilit, se vede că a beneficiat de mai multe fonduri, are un scenariu mai lucrat (nu e neapărat necesar să-l fi jucat pe primul, dar e recomandat, deoarece sunt de părere că îi creşte valoarea, atât primului, cât şi lui BiB). Pe de altă parte, mă cam deranjează compromisurile făcute de producător (şi distribuitor) pentru a-şi asigura fonduri pentru un viitor sequel (după cum spuneam, Call of Juarez a devenit




Señor Juarez!


Ajunşi în Valea Jiului



deja o franciză, şi bag mâna în foc că vom mai vedea cel puţin două jocuri cu acelaşi nume).

În Hands-on-ul din luna mai l-am numit un Call of Duty în Vestul Sălbatic şi, cu mici excepţii pe care le-am remarcat în varianta full, îmi păstrez ideea. N-ar strica să aruncaţi un ochi şi pe acel Hands-on (dacă n-aţi făcut-o încă), majoritatea afirmaţiilor sunt valabile şi în cazul versiunii full.

Cu foarte puţine excepţii (două mai exact, despre care voi vorbi imediat), gameplay-ul lui Bound in Blood e la fel de rapid şi plin de acţiune precum jaful unei diligenţe. Sau al unui tren. Şi, din nefericire, la fel de liniar. E mai cinematic (mult mai cinematic) aşa, însă mi-a fost puţin dor de semi-libertatea din Gun (un alt western care mi-a căzut cu tronc şi pe care l-am numit, cu mărinimie, „un GTA în Vestul Sălbatic"). M-a enervat nespus lipsa health-bar-ului şi sistemul din ce în ce mai utilizat de regenerare a sănătăţii (dacă vreţi ceva mai multă provocare, ar trebui să-l jucaţi pe Hard) şi nu pot spune că am fost foarte încântat de sistemul de auto-cover (pe cât de util s-a dovedit în câteva situaţii, pe atât de mult m-a enervat în altele, mai ales în multi). E deştept, dar prefer jocurile care nu gândesc în locul meu. Bine că poate fi dezactivat din opţiuni.



Pe parcursul jocului există două capitole după modelul cărora mi-aş fi dorit să fi fost construit adevăratul urmaş al Chemării lui senor Juarez. Este vorba de două intermezzo-uri scurte, în care storyline-ul este pus pe pauză, iar noi ne putem face de cap liniştiţi, calmi, fără grija antagonistului de mâine. Păcat că sunt cam scurte şi pot fi sărite (nu recomand, joculeţul e şi aşa destul de scurt). În cele două capitole ni se oferă ocazia de a experimenta puţin viaţa unui vânător de recompense (mai exact trei recompense pe capitol) şi de a strânge câţiva bănuţi în plus pentru oferta destul de generoasă, zic eu, de arme a vânzătorilor pe care-i întâlnim din când în când prin joc.

Fac o paranteză pentru a vă vorbi puţin de cei mai buni prieteni ai fraţilor McCall. Avem de-a face cu arsenalul specific vremii, aşa cum îl cunoaştem din filmele de gen sau din producţiile care tratează războiul civil, plus vreo câteva pistolaşe mai ciudăţele, dar foarte eficiente. Preferatul meu a fost, bineînţeles,


Mâna mai repede ca ochiu'


Ennio, muzica!


Niciun animal n-a fost rănit în timpul filmărilor. Doar indienii...

Ranger-ul (Colt Army, modelul din 1860, o bijuterie), o dihanie de revolver, cu damage mai mult decât decent, dar cu un timp de încărcare destul de lung. Cei mai „iuţi de deget" şi predispuşi la risipa de muniţie vor prefera Quickshooter-ul (un Smith & Wesson Schofield Model 3). Damage destul de micuţ, dar se încarcă foarte rapid. Iar dacă vă pasionează revolverele minuscule, aflaţi că Deringer-ul cel micuţ (preferat în special de purtătoarele de portjartier) îşi face şi el apariţia. Pentru trăgătorii de elită avem o frumuseţe de Sharps (1874) şi faimoasa carabină Winchester, „puşcociul care a câştigat Vestul". Dacă sunteţi obsedaţi de detalii, s-ar putea să vă supere dinamita (care nu prea putea fi folosită în Războiul de Secesiune deoarece a fost patentată la doi ani după finalul acestuia, în 1867) şi preacinstita Classic Rifle (Winchester, modelul din 1873), care, în joc, apare cu vreo nouă ani mai devreme. Licenţă „poetică", zic eu, de care se fac vinovate şi alte producţii de gen, deci nu ar trebui să vă strice distracţia. În plus, Blondie însuşi a folosit dinamită în The Good, The Bad and The Ugly (o scenă asemănătoare există şi în Bound in Blood, jos pălăria). Cine sunt eu să-l contrazic pe Clint Eastwood???

„The South will RAY's again!"

În Bound in Blood, Ray şi-a pierdut fervoarea religioasă (de fapt n-a găsit-o încă, având în vedere că BiB este un prequel) şi, pentru o clipă, m-am temut că jocul îşi va pierde farmecul. Oricât de multe defecte i-ar găsi un critic cârcotaş (şi sunt, credeţi-mă), cu toţii am căzut de acord că părintele Ray a fost un badass autentic. Cu atât mai mult cu cât celălalt personaj era un tinerel dubios, mereu pe fugă, care a primit o pereche de oo (şi un arc) de-abia spre final.

Ray, principalul „cârlig" al primului CoJ, poate fi introdus fără procese de conştiinţă în galeria de eroi reprezentativi ai genului. Din punctul meu de vedere, părintele Ray poate sta cu fruntea sus lângă omul fără nume (aka Blondie), lângă Django, omul care trăgea un coşciug prin noroi, sau alături de pistolarul mut interpretat de Jean Luis Tri-nigtant în The Great Silence. Adăugaţi şi asemănarea izbitoare cu personajul „The Saint of Killers" din benzile desenate The Preacher, vocea gravă, plină de pasiune, şi look-ul prăfuit, zdrenţuit, ale vocalului din Fields of the Nephilim, Carl McCoy, şi veţi şti de ce Ray e un „badass" ca la carte, vrednic de veşnică simpatie. Şi de ce îi stătea mai bine cu o Biblie în mână.

Aşadar, Bound in Blood ne prezintă un Ray cam fără niciun Dumnezeu. Şi la propriu şi la figurat. Dacă l-aş fi cunoscut pe acest Ray primul, poate mi-ar fi plăcut mai mult, dar aşa... îl prefer cu o Biblie în mână. Nu şi-a pierdut din complexitate (între noi fie vorba, nu era un personaj prea complex nici în primul CoJ, dar măcar acolo era preot), ba chiar aş putea spune că a câştigat puţină, dar fără de Biblie parcă nu e la fel de „hardcore". Ce-i drept, e ceva mai amuzant şi mai eficient, serveşte câteva one liners absolut demenţiale, iar spre final, când tensiunile dintre cei doi fraţi cresc pe un fond... femeiesc, parcă începem să-l zărim pe preoţelul cel încrânce-


Drept în Numele Tatălui

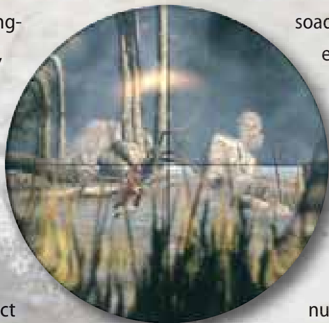




De veghe-n lanu' de porumb

nat şi serios din Call of Juarez. Finalul este absolut revelator, atât pentru viitoarea sa carieră, cât şi pentru finalul primului joc din serie. Cu riscul de a vă oferi un SPOILER (în caz că nu v-aţi prins, NU CITIŢI MAI DEPARTE), pot spune că mulţumită finalului prequel-ului, mântuirea lui Ray acum este completă. Man, I'm deep.

În ciuda faptului că Ray, ca personaj, nu m-a transformat în fanul său numărul unu, mecanicile de gameplay l-au făcut preferatul meu. Ray este un pistolar cu vână. E ceva mai rezistent la zeama de plumb, poate mânui două pistoale (chestiune care vă e cunoscută din primul CoJ), este singurul care primeşte dinamită şi se pare că e îndeajuns de făcut încât să poată căra de unul singur un gatling gun. Sincer, gatling-ul portabil mi s-a părut puţin tras de păr, dar e o chestie de gusturi. Sau de vârstă. Adevărul gol goluţ este că Ray şi gatling-ul său au un efect impresionant asupra inamicilor. Ca să nu mai lungim vorba, aflaţi că alături de Ray (cu puţin ajutor din partea hulitului auto-aim despre care vă voi povesti mai jos), tacticile spectaculoase, de mare efect şi risc, au şanse mai mari de reuşită.



O chestiune de consolă ale cărei utilitate şi efect mi s-au părut întotdeauna cam suspecte este auto aim-ul. Care e prezent şi în Bound in Blood (un element care l-au făcut mai „trendy", după cum afirmam şi mai sus). E de la sine înţeles că la cei aproape 30 de ani ai mei, cu stagiul făcut pe PC, autoaim-ul mi se pare o porcărea greu de înghiţit, dar Bound in Blood măcar a făcut un efort şi nu a abuzat foarte tare de el. Din câte am observat, când jucăm cu Ray, autoaim-ul îşi face simţită prezenţa doar dacă inamicii sunt destul de aproape. Ţintele (destul de rar şi pentru o fracţiune de secundă există şi două, deci putem mirui instant doi inamici dacă suntem destul de rapizi şi apăsăm ambele butoane ale mouse-ului) se fixează întâi pe piept, iar la scurt timp după se deplasează cu semeţie direct în numele tatălui. Şi astfel, dacă v-a binecuvântat moştenirea genetică cu reflexe de panteră, puteţi recrea câteva episoade fizic imposibile, dar de mare efect, din western-urile cu superpistolari.



Who ya gonna (Mc)call?

Mă bucură nespus faptul că duelurile au fost îmbunătăţite şi că au reuşit să mă transporte într-un film de Sergio Leone. Duelurile redau aproape perfect atmosfera celor cinci minute în care nu se aude nici musca, oponenţii se măsoară din priviri şi rezultatul se decide înainte ca pistoalele (sau săbiile, chestia asta am şutit-o din Musashi :D) să iasă din teci. Cu tastele A şi D deplasăm personajul astfel încât să rămânem focusaţi pe oponent, iar cu mouse-ul încercăm să ţinem mâna cât mai aproape de pistol pentru a-l scoate cât mai rapid din teacă atunci când clopotul dă startul. Toată „afacerea" nu cred că durează mai mult de 10 secunde, însă de fiecare dată am avut impresia că am stat cu mâna pe mouse mai mult de două minute. Frumos.

Coliva Unchiului Tom

Thomas, fratele mai mic şi mai puţin interesant, e şi el acolo şi face ce ştie el mai bine. Mai puţin rezistent decât fratele său mai în vârstă, Thomas preferă un singur pistolaş, cuţitele, lasoul (care îl ajută să ajungă în locuri inaccesibile fârtatului său) şi puştile. Cum se reflectă aceste preferinţe în joc, având în vedere că şi Ray poate mânui diverse puşcoace? Păi simplu, în cazul armelor cu bătaie lungă, zoom-ul este mai puternic la Thomas şi am impresia că şi glontele călătoreşte mai departe. Dacă vă place să vă culegeţi inamicii de la distanţă şi să vă căţăraţi ca scripcarii pe acoperiş, Thomas este alegerea perfectă. Să-l ţineţi, totuşi, departe de inamic, deoarece tinde să dea colţul mai repede decât Ray.

Cel de-al treilea frate McCall, mezinul familiei, adică preoţelul William, nu este un personaj „jucabil", ci se mulţumeşte să joace rolul de narator şi încearcă pe cât posibil să-i ţină în frâu pe cei doi fraţi mai mari şi mai bezmetici. Încercările săracului părinţel de a-i struni pe cei doi descreieraţi sunt întâmpinate de o rezistenţă crâncenă, uneori foarte comică (în special când vine vorba de Ray). Au reuşit să mă cam enerveze în vreo câteva rânduri (mai ales când scenariul sau actorul care-l interpretează pe Will s-au scremut mai mult decât era cazul), însă finalul m-a făcut să-i iert toate păcatele cu voie sau fără de voie. În plus, Ray din primul Call of Juarez n-ar fi existat fără Will. Să-i dea Dumnezeu sănătate. Sau măcar un rol într-un viitor prequel.

Call of Multi

N-avem cel mai bun multiplayer, însă este foarte tematic, şi, cu oarecare rezerve şi/sau sugestii, nici nu mi l-aş fi închipuit altfel. Jucătorii de CoD, Halo (să aruncăm şi consolelor un os) sau de orice alt shooter unde componenta multi străluceşte mai tare şi mai mult decât single-ul s-ar putea să ridice din sprânceană, dar cine vrea să se joace (frumos, bine şi mult) de-a Vestul Sălbatic, nu trebuie să caute mai departe. În redacţia LEVEL, modul



Pac pac, Sanchez!



Primiţi cu Steaua?


La prima, coborî!



Cele şase care au ciuruit Vestul

Wanted este cel mai jucat (şi apreciat). Pe scurt, un jucător este Wanted (marcat cu o steluţă, astfel ştii întotdeauna cam pe unde se învârte nelegiuitul), iar ceilalţi trebuie să-i curme suferinţa. Şmecheria este că singurul care poate obţine puncte este jucătorul Wanted. În momentul în care alt „cowboy" mai îndrăzneţ, skill-at şi/sau norocos reuşeşte să-l căsăpească pe jucătorul Wanted, acela devine la rândul lui Wanted. Şi, atenţie, invulnerabil pentru şapte secunde. Vă puteţi folosi de cele şapte secunde pentru a găsi un locşor călduţ sau, de ce nu, pentru a-i căsăpi pe nenorociţii care fug ca şobolanii. Iese circ mare când zece jucători se apropie de Wanted, unul reuşeşte să-l pună la pământ, iar ceilalţi nouă încearcă să se ascundă ca nişte potârnichi speriate. Mai avem clasicul deathmatch (shootout), team deathmatch şi o variaţiune a modului Wanted pe echipe, plus una bucată Wild West Legends (unde putem folosi şi cai), un mod de multiplayer bazat pe obiective. Ranking-ul unui jucător nu este dat de frag-uri, ci de bounty, ceea ce duce la un mod de calculare a scorului puţin mai logic. Primeşti un scor mai mare dacă reuşeşti să-i curmi existenţa unui jucător din fruntea clasamentului. Mai adăugaţi upgrade-urile şi veţi obţine un motiv destul de puternic să nu ştergeţi jocul la 5 minute după The End. Bun aşa.



The boys are back in town!

Ne cheamă Juarez! Şi suntem Leziune!

Mă declar mai mult decât mulţumit. Am pierdut un personaj dat naibii, dar am câştigat o poveste mai interesantă, cu o porţie serioasă de răsturnări de situaţie, care te ţine în priză până la final şi care ne oferă o porţie sănătoasă de momente memorabile. O felie sănătoasă de Război Civil, o „excursie" printr-un cimitir Navajo, dueluri pline de tensiune, un oraş fantomă, mici, dar intense încăierări cu indienii, şi un final care face toţi banii. Aveţi ce povesti la bere prietenilor mai mult sau mai puţin pasionaţi de jocuri pe calculator.

Şi iată că, din nou, un shooter western produs în Polonia şi distribuit de francezi reuşeşte admirabil să reproducă Vestul Sălbatic aşa cum îl cunoaştem dintr-un, să zicem, film western italian filmat în Israel. Poate ar fi fost mult mai interesant să-l jucăm în poloneză...

■ cioLAN

P.S: Să ştiţi că nu glumeam la partea cu Israelul. God's Gun, un spaghetti subţirel, de vară, cu Lee Van Cleef în rolul principal, a fost filmat în întregime în Israel.

alternativa



CALL OF JUAREZ

Dacă vă cheamă, duceţi-vă la el că nu vă cheamă degeaba. Un pistolar cu o Biblie în mână e o privelişte pe care nu cred c-o veţi mai admira prea curând.

**LEVEL OCTOMBRIE 2006*

BUNE:
- finalul
- duelurile
- storyline
- foarte cinematic

RELE:
- Ray fără Biblie
- puţină libertate
- autoaim, lipsă health bar
- controlul foarte simplist al cailor

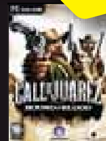
CONCLUZIE:



Un shooter western produs în Polonia şi distribuit de francezi reuşeşte admirabil să reproducă Vestul Sălbatic aşa cum îl cunoaştem dintr-un, să zicem, film western italian filmat în Israel.

8,5

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	09
IMPRESIE	09



Gen FPS **Producător** Techland **Distribuitor** Ubisoft **Ofertant** Ubisoft România, Tel: 021.569.06.00 **ON-LINE** www.callofjuarez.com

CERINŢE MINIME:
Procesor 3,2 GHz **Memorie** 1024 MB **Accelerare 3D** DirectX 9.0 256 MB (Shader 3.0)





ANNO 1404

Cruciaţii, Orientul şi Copiii

Vin anumite momente în viaţa redactorului când nu are nicio idee pe care să-şi structureze articolul. Stai în faţa monitorului cu degetele paralizate la 3 milimetri de taste şi aştepţi ca muza să-ţi sufle în ceafă şi să-ţi şoptească suav: „Da' ce mă, io am jucat jocul?". Un şir de cuvinte care te înflăcărează, care îţi aduc aminte că eşti în faţa paginii albe de text cu un scop, şi acela nu este neapărat cel de a face bani, ci de a oferi ceva celor ce găsesc plăcere în a citi o fărâmă de înţelepciune subiectivă gamer-ească. Aşa că dacă nu ai idee ce să scrii, e clar vina jocului. Pentru că orice joc este dator prin definiţie să se organizeze în jurul unei idei, fie că e de gameplay, fie că e de storyline sau chiar de grafică. Acele jocuri care nu sunt organizate pe nicio idee sunt extrem de rare, aşa că alta trebuie să fie cauza pentru care te chiorăşti la pagina aia. Nu poate fi altceva decât exact contrariul, adică o mulţime de idei mici, neimportante, care probabil cumulate ar trebui să ofere o idee nemaipomenită, în viziunea producătorilor. Or acest lucru se întâmplă foarte rar, pentru că aceasta e definiţia „Ultimate Video Game", un joc în care toate aspectele sale mărunte sunt interesante, iar dacă îl priveşti per total, aceste multe aspecte cumulate creează mega-jocul, a cărui calitate şi concept sunt ieşite din comun. Sunt multe jocuri care tind spre acest deziderat, unele chiar îl ating. Personal văd ca exemplu suprem World of Warcraft post Wrath of the Lich King. Candidaţi ar mai fi Fallout, Morrowind sau Neverwinter Nights, Bioshock etc., însă fiecare dintre ei are câteva călcâie ale lui Ahile care îl retrogradează. Sunt sigur că mai puteţi adăuga la lista candidaţilor cel puţin 20 de titluri, unele extrem de necunoscute la noi, ca Zelda…

Introducerea lungă…

… e berea care umple halba golită de idei, aş putea spune. Însă există explicaţii. Am fost surprins să constat că de la ediţia de preview şi până acum s-au schimbat unele lucruri în acest joculeţ. E clar că nu e vorba despre lucruri esenţiale, ci despre abordare. Astfel în ediţia de preview nu a existat propriu-zis o



Copii pentru Bizanț



Cadânele aveau alte treburi...

campanie. Aceasta a apărut odată cu lansarea oficială a jocului, ceea ce a adus după ea și povestea. Cum secolul XV a fost unul de continuarea a Cruciadelor din secolele XI - XIII, era normal ca 140x să aibă ca subiect Cruciadele împotriva musulmanilor. Cei pasionați de istorie cunosc faptul că aceste cruciade au avut ramificații imense în ceea ce priește interesele economice, politice și un impact decisiv în formarea lumii așa cum o cunoaștem azi. Dacă motivele au fost economice și politice, pretextul religios a fost în general „smulgerea" Ierusalimului de sub „asuprirea" musulmană. Ura între cele două religii care dominau și care domină și acum mare parte din lume are rădăcini care merg mai mult de un mileniu în trecut, îndoctrinată sute de ani în rândul populației și susținută și în prezent de același tip de oameni care au de câștigat de pe urma ei. Orientul a fost, este și va fi o mare cultură, cel puțin la fel de valoroasă ca cea a restului lumii, asta ca să nu mai vorbim de valoarea zonei din punct de vedere economic. Ca să nu divagăm pe subiecte la care eu nu mă pricep, iar pe voi nu vă interesează, să revenim la cruciada noastră. Un oarecare Împărat, bolnav și la pat, oferă Cardinalului său mână liberă pentru a porni o Cruciadă împotriva Orientului, fără un motiv anume. Tu, un biet administrator de provincii insulare, intri în „cârdășie" cu un omolog de-al tău, pentru a afla ce anume se întâmplă de fapt. Pentru că între timp apar niște copii care sunt transportați spre necunoscut, o tanti tip Ioana D'Arc care își lasă supușii să crape, aude voci și vrea să guste din sângele musulmanilor etc. Cu alte cuvinte, e foarte dubios ceea ce se întâmplă, atât din punct de vedere al povestirii în sine, cât și din punct de vedere stilistic. Evident, această campanie are și rol de tutorial.



Fabrica de mirodenii pentru europeni

Confuzia...

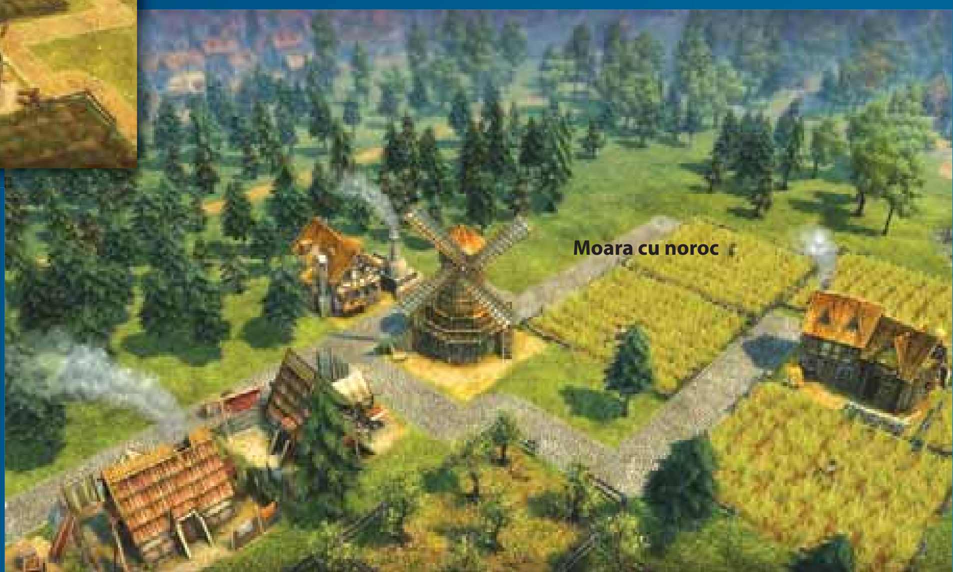
Spuneam în Hands-On că nu prea pricepeam ce se întâmplă în anumite colțuri ale gameplay-ului din cauză că respectiva versiune nu conținea toate descrierile și tooltip-urile. Această versiune de review le conține pe toate și tot nu m-am lămurit în legătură cu unele aspecte. Motivele sunt diverse și pleacă o dată de la faptul că nu am reușit să termin campania pentru că o serie de activități redundante te țin prea mult în fața calculatorului. Altfel nu îmi explic cum după circa 30 de ore de joc, în stil maniaco-builder că nu ai ce face, nu m-am apropiat prea tare de final. Misiunile sunt terifiante pentru că aproape de fiecare dată când începi una nouă va trebui să o iei de la zero. Quest-urile, atât cele principale, cât și cele secundare, sunt puse în așa fel încât în fiecare misiune trebuie să ajungi tot mai evoluat pentru a le putea îndeplini, deși pleci aproape de la zero. Iar cel mai rău, aceste quest-uri, deși o adiție faină și interesantă, nu sunt marcate după importanță. Adică nu știi care e quest principal, care secundar, care te va face să termini misiunea și să pierzi puncte pentru că rămâi cu alte quest-uri nefăcute etc. Și punctele sunt bune pentru achievement-uri, care, na, de-aia sunt acolo ca să le faci. În plus, pe punctele acumulate din ele primești o grămadă de obiecte ornamentale, steme, portrete etc. și te poți lăuda online. Sincer, recomand pentru obținerea acestora scenariile și sistemul de joc continuu, pentru că din campanie e mai greu de reușit. Mai mult decât atât, unele quest-uri le primești numai dacă atingi un anumit nivel de dezvoltare, lucru care nu este specificat, dozat nicăieri și nu știi dacă vei mai primi vreun quest secundar sau nu... etc. O confuzie totală în acest sens care e frustrantă. De-aia am ajuns să joc câteva misiuni doar în atât de multe ore de joc, pentru că nu știam exact când anume și cum să termin o anumită misiune. Poate că trebuia să am Patricieni, poate că nu. Poate că aveam nevoie și de nobili... Cine știe?! Hai să merg înainte, mai fac o casă, mai una alta.. Aoleu, acum îmi dau seama că nu am de unde să fac rost de Spices, că na, nu scrie nicăieri că în misiunea asta sunt limitat doar la a avea Cetățeni... etc. Durere de cap.



Catedrală în devenire

Compromisul

Trecând peste această proastă organizare a feedback-ului în ceea ce privește conținutului jocului, adevă-



Moara cu noroc



Apa verde de acasă



Palatul meu, cuibușor de nebunii



Peisaj musulman

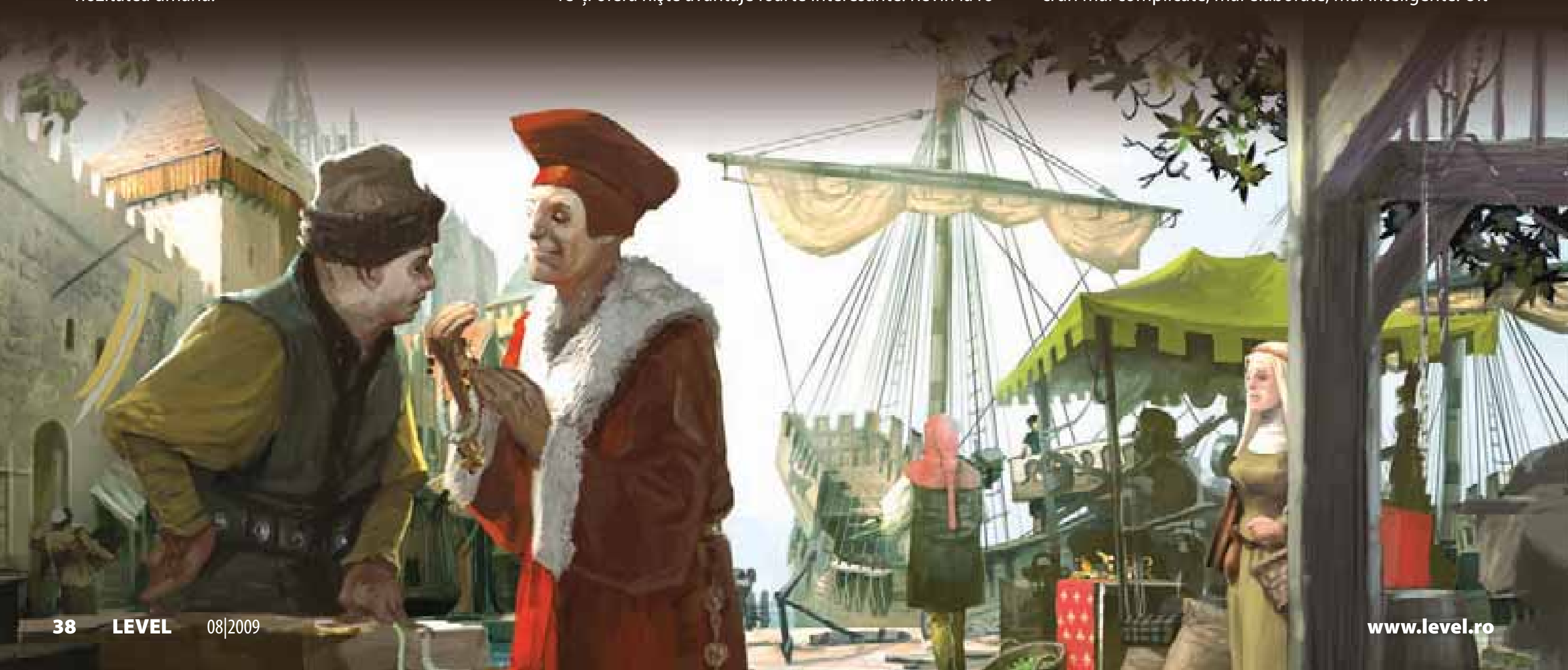
rul e că Anno 1404 este de departe cel mai reuşit joc din serie. Aproape că poţi spune că nu are prea multe în comun cu restul, în afara insulelor. Engine-ul economic e simplu, dar eficient. Nu e greu să înţelegi cum funcţionează sistemul de evoluţie socială. Evident, până la un punct. Adică mi-a fost foarte greu să fac Cetăţenii să evolueze în Patricieni pentru că aveam un oraş foarte mare în care a trebuit să asigur toate nevoile la 100% ca să evolueze nenorociţii, deşi nu sunt sigur dacă nu cumva a fost misiunea scriptată să facă asta pentru mine. Lipsă de explicaţie, de feedback după cum spuneam şi nu e scris în manual. În rest, eşti prins destul de repede de grafica absolut mirifică, de coloana sonoră la care după vreo 3 zile de joc Lara mi-a strigat din casă „Sper că-i dai 10 la sunet" şi de atmosfera superbă atât tehnic, cât şi cromatică a jocului. Mai faci o casă, o fermă, o moară de pâine. Mai verifici un echilibru aici, unul dincolo. Mai baţi un căruţaş să-şi mişte fundul ca să care odată pietrele alea necesare pentru catedrală etc. Da, poate că e frustrant pentru un neofit care vrea ca totul să fie clar, direct, să nu-şi bată capul cu sisteme complexe. Pentru mine însă, care vin dintr-o eră în care cuvântul predominant era „rip" şi nici nu ştiam că există manuale pentru jocuri sau cut-scene-uri, mi-a fost foarte uşor să fac un compromis între pretenţia de a mi se oferi totul pe tavă şi entuziasmul cu miez de frustrare de a descoperi eu ce anume cum funcţionează. Pentru că stau acum şi mă gândesc dacă nu cumva multe dintre jocurile trecutului erau atât de bine primite şi pentru că mai exploatau şi altceva în afara vanităţii şi buzunarelor - curiozitatea umană.

Împăcarea

Aşadar, după ce ai acceptat compromisul, vine faza în care te împaci definitiv cu decizia pe care ai luat-o de a te bucura pentru lucrurile bune pe care le oferă jocul şi de a nu te mai necăji pentru cele rele, că nu merită. Şi aşa descoperi o faţă a lui Anno 1404 care merge dincolo de ceea ce te-ai fi aşteptat să fie. Jocul este un angrenaj care se învârte cu aceeaşi viteză indiferent de acţiunile tale. Nu mă înţelege greşit, există buton de accelerare a timpului. Dar nu prea îl foloseşti pentru că tot timpul ai ceva de făcut, ceva de privit. Nu mă refer numai la faptul că trebuie să ai grijă de cetăţenii şi de estetica oraşului tău. Ci trebuie să te implici în relaţii internaţionale. Iei contact cu Orientul, cu corsarii, cu facţiuni interne. Nu-i poţi împăca pe toţi. De aceea ajungi să produci arme, armate, să te extinzi, să devii mai puternic, mai diplomat, mai onorabil. Şi punând o scurtă pauză romantismului descriptiv, e absolut frustrant faptul că nu există informaţii clare referitoare la modul în care produci Onoare faţă de o anumită facţiune. Adică e clar că o obţii din quest-uri, dar numai atât. Nu de alta, dar obiectele care-ţi sunt oferite folosind onoare pe post de monedă de conversie sunt foarte puternice. E vorba de un fel de artefacte sau tehnologii care-ţi oferă nişte avantaje foarte interesante. Revin la romantism spunând că puterea pe care o vei dobândi prin onoare va fi una uşor anihilată de trădare şi minciună, nu de alta, dar aşa merg lucrurile.

Relaţii sociale

Până la urmă însă, dincolo de împăcare şi indulgenţă, întreaga evoluţie a jocului este o funcţie de relaţii sociale. Cu cât ai mai mulţi oameni din anumite categorii sociale, cu atât poţi evolua. Cu cât evoluezi mai mult, cu atât vei avea mai mulţi cetăţeni dintr-o anumită categorie socială şi vei dobândi acces la alte categorii sociale, care-ţi vor aduce mai mulţi bani, mai multe posibilităţi de evoluţie şi mai multă putere. Nu e absolut nimic anormal în acest lucru şi asta e de fapt singura idee importantă a jocului. Restul sunt adaosuri… prost documentate, dar bine aşezate pe un schelet simplu şi la obiect. Păcat că îţi ia ceva vreme să realizezi simplitatea principiului din alte motive decât cele de solicitare mentală. Problema mea e că de fiecare dată mă aştept la lucruri mai complicate, mai elaborate, mai inteligente. Uit







că jocurile în acest nou secol au dobândit un rol aproape exclusiv de distracţie, fără să mai solicite prea mult materia cenuşie. Da, se solicită reflexele, se solicită sentimentele etc. E oarecum de înţeles. Cineva spunea că suma Inteligenţei populaţiei umane este o constantă. Cum creştem ca număr de indivizi… Adică nici nu ne dăm seama. Vedem pe cineva în stare să facă calcule din cap extrem de rapid şi îi spunem geniu. De unde ştim noi că negustorii antici nu făceau toţi acest lucru şi ca urmare era normal? Un joc este reflexia nivelului de inteligenţă pe care producătorii consideră că cea mai mare parte a populaţiei îl are, asta atunci când aceştia doresc să facă un joc inteligent. Evident, este limitat de nivelul lor personal de inteligenţă. Anno 1404 este un joc care pare inteligent, dar până la urmă, nu e. Pare inteligent pentru că nu ţi se oferă informaţiile necesare pentru a-l evalua în mod corect. Acest lucru îl face poate cel mult interesant. Pe de altă parte însă, am început să mă obişnuiesc cu această „evoluţie la vale" a jocurilor pe calculator şi materia mea cenuşie se adaptează, evoluând în acelaşi sens. E o minune să priveşti, să asculţi şi să descoperi Anno 1404. Păcat că nu e o minune să rejoci Anno 1404 pentru că te-ar solicita mintal.



Insula piraţilor prin orbitele unui craniu dintr-o ţeapă

A se observa faptul că, după acceptare, vine din nou un anumit nivel de confuzie, determinat de o incoerenţă relativă a ideilor care-mi străpung emisferele cerebrale, cu scrâşnete de mocăniţă. De unde putem trage concluzia că lipsa ideilor poate crea un gol care se poate umple cu fragmente de gânduri care nu e neapărat indicat să le aşterni în scris. A, şi unele aspecte pe care nu le-am abordat aici au fost deja abordate în numărul de iunie al revistei în Hands-On.

■ **Locke**



alternativa



CITIESXL

Nu cred că mai mult de o mână dintre voi au auzit de acest joc, lucru care e oarecum de înţeles, pentru că nu s-a lansat încă. Vorbim de producătorii lui City Life, care au creat primul MMO City-Builder.
Din nefericire sunt încă sub NDA şi nu pot vorbi despre el. Pot să spun atenţie, pentru că merită evaluat. Monte Cristo ştie să facă jocuri de construit şi întreţinut oraşe.

BUNE:
- grafica
- arhitectura
- atmosfera
- sunetul
- jumătate de gameplay

RELE:
- prost documentat
- engine economic şi social dubios
- poveste trasă de păr
- jumătate de gameplay

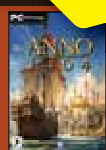
CONCLUZIE:



Un joc care merită banii, pentru că îţi poţi chema toţi prietenii să le araţi ce grafică mişto ştie să arate PC-ul tău. De asemenea, are o superbă atmosferă de dormit.

8,4

GRAFICĂ	09
SUNET	10
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	--
IMPRESIE	09



Gen Strategie **Producător** Related Design **Distribuitor** Ubisoft
Ofertant Ubisoft România, Tel: 021.569.06.00 **ON-LINE** anno.uk.ubi.com

CERINŢE MINIME:
Procesor 3GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 128 MB VRAM



Odă pentru mână

Ideea japonezilor de la Capcom de a lansa două versiuni actualizate ale uneia dintre cele mai populare serii de jocuri ale anilor '80 a dat roade. Cu omagiul adus originalului prin excelentul Bionic Commando: Rearmed şi ale sale 2,5 dimensiuni, Capcom a reuşit să trezească amintiri plăcute în minţile generaţiei MTV, iar acum iată-i supralicitând cu o continuare. Intitulat simplu Bionic Commando, noul joc este de fapt un remake al celui de-al doilea titlu din serie (Bionic Commando Rearmed), lansat în 1988 pentru consola Nintendo Entertainment System, la rândul lui urmaş al originalului lansat în 1987 pentru maşinăriile arcade. Prin urmare...

Spencer, din nou la datorie

De când nu l-am mai văzut, veteranul Nathan Spencer a fost judecat şi condamnat la moarte, însă acum, când o organizaţie teroristă pro-bionică a atacat oraşul Asceron, el este reactivat. Spre norocul lui, teroriştii lansează bomba atomică chiar înainte să fie executat. Şi mai interesant este că Spencer este singura armă a guvernului împotriva grupului de foşti soldaţi bio-modificaţi, forţaţi odinioară să renunţe la implanturile ce le-au crescut abilităţile pe câmpul de luptă datorită criticilor publice. Spencer însuşi, primul soldat biomodificat testat în luptă, şi-a pierdut braţul mecanic, drept pentru care i se livrează unul nou, care să îl ajute să descopere obiectivele teroriştilor şi să verifice dacă zvonurile conform cărora foşti membri ai Imperiallilor colaborează cu Bioreign.

Cum era de aşteptat, mecanica de joc gravitea-


Teatru dramatic

zonă, iar apoi îşi foloseşte cablul bionic pentru a se conecta la staţie, ce serveşte şi ca punct de salvare. Informaţiile colectate din fiecare staţie, inclusiv mesaje ale autorităţilor, sunt folosite apoi pentru a da contur planurilor inamice. Păcat însă că informaţia ne parvine doar sub formă de text, uneori puţin prea lung pentru a trezi un real interes. O prezentare ilustrată ar fi fost, poa-


Target practice

ză în jurul braţului bionic folosit de Spencer, utilizarea cablului bionic, parte integrantă a braţului, reprezentând însăşi chintesenţa jocului. Cablul poate fi folosit pentru a zdrobi inamici, dar mai ales pentru a naviga prin oraş, evitând zonele radioactive. Recunosc că a durat puţin până să mă obişnuiesc cu mecanismul, deşi este relativ uşor – cu ajutorul stick-ului stânga de pe controller îţi iei avânt, fixezi punctul de prindere, iar cu unul dintre butoanele din dreapta te agăţi de el. Dar pe lângă cablul bionic, Spencer poate folosi o serie de alte abilităţi, învăţate pe parcursul jocului. De exemplu, îşi poate elimina adversarii cu ajutorul unui salt mortal, provocând o undă de şoc ce poate ucide mai mulţi inamici odată, fie aruncând cu diverse obiecte în ei (inclusiv maşini, bolovani şi chiar alţi adversari).

Atacurile bazate pe braţul bionic sunt, totuşi, mult mai distractive, chiar spectaculoase. De exemplu, există un tip de atac ce-i permite lui Spencer să-şi fixeze ţinta pe un inamic, să se ataşeze de el cu ajutorul cablului, iar apoi să se lanseze cu picioarele direct în pieptul acestuia, aruncându-l cât colo. Nu trebuie neglijată nici abilitatea de a smulge diverse obiecte din mediu, cum ar fi vagoane suspendate şi maşini pe care le poate arunca în ce direcţie vrea, manevra ajutându-l adesea să deblocheze accesul în zone altfel inaccesibile. Abilitatea de a arunca cu diverse chestii nu este doar distractivă, dar şi utilă împotriva grupurilor mari de inamici. În plus, oferă şansa unor atacuri de la distanţă. Arsenalul lui Spencer este completat de diverse arme de foc, însă nu poate transporta mai mult de trei – pistol, grenade şi o armă grea (puşcă cu lunetă, lansator de grenade/rachete, mitralieră etc.). Totuşi, pe măsură ce luptele devin din ce în ce mai intense, armele grele devin, parcă, din ce în ce mai inutile.


Tarzaaaaaaaaaaaaan!

Peste blocuri

Nivelurile nu oferă o libertate prea mare de mişcare, în ciuda aparenţelor. Oraşul este mare, dar împărţit pe culoare delimitate de zone radioactive. La rândul ei, structura misiunilor este continuă, liniară sau cum vreţi voi să-i ziceţi, jocul orbitând în jurul obiectivului principal, cu toate că există şi obiective secundare. Din nefericire, satisfacţiile îndeplinirii lor sunt minore, producătorii ezitând să le exploateze potenţialul. Goana după artefacte nu este întotdeauna foarte distractivă.

Ca să obţină coordonate noi de la supervizorul său, Spencer trebuie să „hăcuiască" staţii Bioreign. Metoda este simplă: ucide orice inamic din


Stinjie becu', că-mi topeşti lentilele!


Pe locuri, fiţi gata...




Singur împotriva copacilor


Raza morţii ei de...

te, mai indicată.

Cât despre adversari, aceştia vin sub forma unor soldaţi împărţiţi pe diverse clase, drone şi câteva tipuri de unităţi robot de dimensiuni mari. AI-ul lor este adesea provocator, iar luptele intense, dificultatea crescând pe măsură ce ne apropiem de final. Eşti provocat chiar să îndeplineşti o serie de obiective în diverse moduri, cum ar fi uciderea unui anumit număr de inamici cu o anumită armă. În acest caz, trebuie să te asiguri că ai echipamentul necesar pentru a îndeplini astfel de sarcini, deoarece nu te poţi întoarce în nivelul precedent pentru a culege arma respectivă. Dacă obiectivele sunt îndeplinite cu succes, Spencer este recompensat cu diverse upgrade-uri, ce îi cresc rezistenţa sau îi permit să care mai multe arme. Ba chiar şi cu trofee. Sfatul meu este să încercaţi să le îndepliniţi, deoarece experienţa de joc devine astfel mai savuroasă. În plus, există o serie de obiecte colecţionabile presărate prin joc, unele dintre ele foarte dificil de obţinut, ce deblochează accesul la diverse artwork-uri.


Vine tata cu grenadaaaaa!

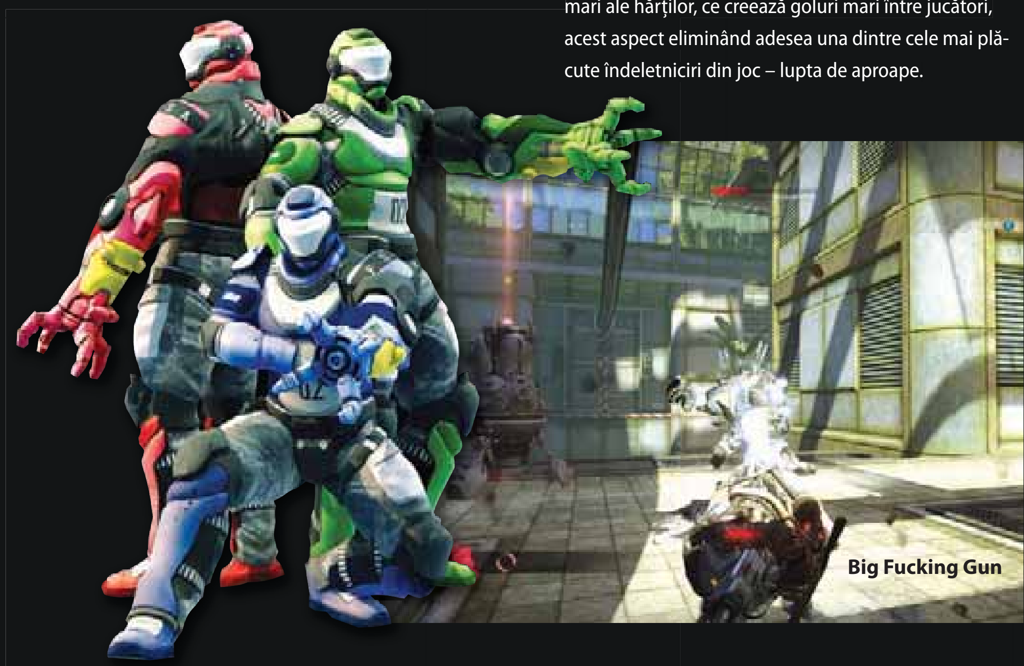
Prin faţa locului

Grafica, în speţă designul nivelurilor, este reuşită, în ciuda faptului că oraşul nu este complet deschis explorării. Şi totuşi, uneori ai senzaţia că o poţi face. Deosebit de interesant este meniul jocului, navigarea prin el bazându-se pe principiul de funcţionare al braţului bionic.

Campania solo nu excelează din punct de vedere narativ, chiar dacă suspansul există, însă are norocul să fie susţinută de o componentă multiplayer care întrece orice aşteptări din anumite puncte de vedere. În acest caz, gameplay-ul se bazează pe toate elementele specifice campaniei, inclusiv braţul bionic, motiv pentru care partidele pot fi extrem de antrenante. Cu toate acestea, experienţa de joc este afectată de dimensiunile prea mari ale hărţilor, ce creează goluri mari între jucători, acest aspect eliminând adesea una dintre cele mai plăcute îndeletniciri din joc – lupta de aproape.

Luat ca un întreg, noul Bionic Commando este un joc bun, chiar dacă nu oferă nimic cu adevărat ieşit din comun. Tranziţia la un engine complet 3D, încorporând principiile originalului, a fost realizată cu succes, drept pentru care avem în faţă un joc ce recreează atmosfera jocurilor de platformă de odinioară. Rămâne să aşteptăm continuarea.

■ **KiMO**


Big Fucking Gun

alternativa



BIONIC COMMANDO: REARMED

Deşi face parte dintr-un gen de joc din ce în ce mai greu acceptat din cauza controlului greoi şi neintuitiv, nimeni nu neagă că Bionic Commando: Rearmed este unul dintre cele mai bune action-platformer-e 2D.5 ale zilelor noastre. Un omagiu, executat cu excelenţă, adus originalului de acum 20 de ani.

*LEVEL IULIE 2009

BUNE:
- grafica
- braţul bionic
- multiplayer-ul

RELE:
- campanie liniară
- inamici insuficient de variaţi

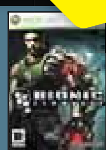
CONCLUZIE:



În ciuda problemelor sale, Bionic Commando este un joc de acţiune provocator care îi mulţumeşte pe fani şi oferă suficient de multe motive pentru a-l achiziţiona.

8

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	07
IMPRESIE	08



Gen Action/Platformer **Producător** Grin **Distribuitor** Capcom **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** www.bioniccommando.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** Intel Core 2 DUO E4600 (2.4 GHz)/AMD Athlon64 X2 5200+ **Memorie** 1.5 MB RAM **Accelerare 3D** 512 MB VRAM

Going Where No Router Has Gone Before



WIRELESS by D-Link | N

GIGABIT STORAGE ROUTER

Your home connectivity trek ends here. Fast and farther-reaching 11n Wi-Fi connectivity combined with shared storage, safely housed beside your PC in a handsome enclosure. A vivid 3.2" LCD screen provides real-time network status and keeps current news, weather, sports and photos off your computer desktop. Instant USB printer sharing. All in one device. Simply add the drive of your choice. Mission accomplished.



The Gigabit Storage Router displays your photos, news, network status and more.



DIR-685

Visit www.dlink.eu for more details.

D-Link®
Building Networks for People

Guitar Hero Metallica

Nothing Else Matters for The Unforgiven

Foarte puține sunt jocurile care ne prind pe toți cei din redacție pentru mai mult de două zile. Extraordinar de puține sunt cele care ne țin mai mult de o săptămână. Și este doar unul care ne-a ținut mai bine de câteva luni și ne mai ține în continuare. Iar acesta este Guitar Hero, cu toate variațiile sale. Le avem pe toate. Și toate instrumentele, ba chiar cu o chitară în plus în caz că, pătruns de spiritul rock-ului, dă cineva cu una de pământ. Nimic nu te face să pornești ziua mai bine decât să dai ca bezmeticul în tobe sau să zdrăngăni din toată inima la o chitară din plastic. Asta mai ales dacă ai alți cretini care îți țin isonul, dar mai ales unul destul de nebun încât să ignore contabila de partea cealaltă a geamului, șeful care se uită dezaprobator peste birou și râsetele din jur și să urle ca disperatul în microfonul din dotare. Cel puțin de când și-au făcut tobele intrarea triumfală în redacție, nu este zi în care să nu ni se zâmbească printre dinți de după geam. Dar cui îi pasă? Lui Hetfield? Lui Lars? Lui Hammet? MIE?! Neeeh… Cum să îți pese când mulțimea este în delir? Cum să îți pese când deja joci pe expert și reușești să ai performanțe de cinci stele? Fuck'em and their law! (copyright Prodigy)


Sunt un pletos!

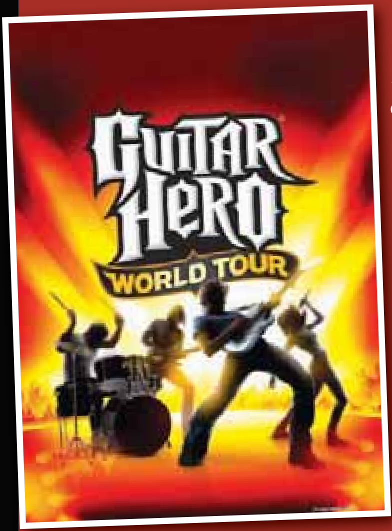
Cum își pierde lumea inhibițiile

Multă vreme am jucat Guitar Hero 3 doar pe chitare. Nu toată lumea din jur era prea entuziasmată. Mai avem cântăreți printre noi, dar ne zâmbeau superior și ne spuneau că nu se compară cu o chitară adevărată. Perfect adevărat, dar încercam să îi convingem să pună mâna pe plasticele astea nenorocite să încerce măcar o melodie. Nu am reușit. Erau superiori și reci. Dădeau din mână a lehamite și ne suportau lângă ei ca pe niște frați mai mici și mai proști. Dar au venit Metallica și World Tour. Au venit tobele și microfonul. Au venit James și Lars în vizită și au fost primiți cu brațele deschise. Iar cei care până acum se mulțumeau să facă mișto nu știau cum să facă să pună și ei mânuțele lor obișnuite doar cu corzile de plastic ale chitarelor clasice sau cu arcușurile țiterelor. S-a schimbat calimera. Lumea a început să înțeleagă despre ce e vorba. A prins gustul succesului și al transpirației melodiilor muncite. Am început să găsim lume refugiată de la etajele superioare la noi în redacție, la ore incredibile, doar pentru a se putea juca înainte ca noi să ajungem la muncă.

Înainte de a mă apuca să vă spun ce este nou și îmbunătățit în Guitar Hero: Metallica, voi face un rezumat al gameplay-ului, pentru cei care nu știu ce este Guitar Hero (mai sunt astfel de oameni?). Jocul este unul ce încearcă să mimice o formație de rock. Ai două chitare, o baterie și un microfon. Chitarele au cinci butoane de culori diferite pe grif, o clapetă pentru strumming și un distors. Pe ecranul televizorului apar trei grifuri de chitară ce la bază au butoanele de pe griful chitarei fizice. Pe aceste grifuri curg de sus în jos luminițe care, odată ajunse la baza grifului, trebuie apăsate butoanele corespondente de pe chitară. Un fel de transpunere mult simplificată a unei partituri. Pentru cei care sunt obișnuiți cu jocul pe console, se poa-



GUITAR HERO: WORLD TOUR



Aşteptat ca pâinea caldă la noi în redacţie, GH: World Tour a venit ca o schimbare extraordinară. cioLAN mai avea un pic şi ne omora, dacă mai auzea aceleaşi şi aceleaşi şi aceleaşi melodii din Legends of Rock. Evident că nu ne păsa, dar totuşi, e şi el un suflet de om, merita scăpat de o tortură deloc necesară. Odată cu venirea lui World Tour însă, cioLAN era un alt om. A pus pentru prima oară în viaţă mâna pe o chitară de plastic (căci este un virtuoz al chitarei clasice şi poate să îţi cânte Anotimpurile din gură) şi a primit rock-ul în viaţa lui. Este tăticul nostru în ale bass-ului. World Tour a marcat multe schimbări în viaţa redacţiei LEVEL. Brusc, la noi prin redacţie se perindă mult mai multă lume, oameni necunoscuţi din alte departamente ne salută zâmbind şi ne cer autografe, Alex a făcut muşchi la braţe de la atâta pocnit în cinele, iar contabila ne este cel mai mare duşman în viaţă.

GH: World Tour ne-a adus 86 de noi cântece, dintre care cel mai bătrân este din 1967 şi îl are cap de afiş pe prietenul nostru junkist Jim Morrison, iar cel mai tânăr este unul din 2008 al celor de la Rise Against. Jocul este împărţit pe mai multe aşa-numite gigs, a căror dificultate este în continuă creştere pe măsură ce deschizi altele. Dar nu e bai, căci după cum a aflat şi cioLAN, tot ce poţi să faci este să înveţi şi să bagi tare.

Playlist-ul este foarte variat. Este chiar atât de variat încât am ajuns să fac ceva ce nu am făcut niciodată. Am cântat Michael Jackson. Da. În gura mare. Pe lângă Michael, care, apropo, dacă nu ştiaţi, a murit şi acum maică-sa şi cu cei o sută de fraţi se bat pe avere, mai sunt nume mari ale rock-ului şi câteva mai mici ale pop-ului. O să îl cunoaşteţi pe Jimmy Hendrix, o să fumaţi o ţigară cu Lemmy, o să daţi din fund cu Los Lobos pe La Bamba, o să vă bestializaţi cu Beastie Boys, o să plângeţi cu R.E.M., o să râdeţi de Bon Jovi şi o să plângeţi după Cobain.

te spune că este echivalent cu secvenţele în care trebuie să apeşi foarte repede înşiruirea de butoane ce apar succint pe ecran, pentru a putea face anumite scheme de bătaie. Cam asta înseamnă pe scurt Guitar Hero. Nu sună spectaculos, dar senzaţia este incredibilă. Nu judecaţi jocul la rece, fără să-l fi încercat măcar o dată.

Instrumentele noi sunt diferite de cele cu care venise Guitar Hero 3. Noile chitare sunt diferite. Forma este aceeaşi, butoanele aceleaşi, strumming-ul acelaşi. Dar chitarele noi au încă ceva în plus. Au un touch pad la baza grifului, cu cinci zone ce corespund butoanelor din marginea superioară a grifului. Pentru ce? Pentru cei care vor să facă sliding sau să cânte tap guitar. Mult mai greu, dar mult mai spectaculos atât pentru cei care cască gura lângă, cât şi pentru cel care cântă. Mai mult chiar, producătorii au modificat partiturile astfel încât să se folosească acest touch pad şi de către cei mai puţin obişnuiţi cu acest stil. Din când în când, melodiile au note ce se înlănţuie, iar trecerea de la una la alta se face prin mutarea degetelor pe corzi prin alunecare şi nu ridicare. Aşa că nu vă speriaţi dacă la un moment dat pe ecran apar nişte note transparente, legate între ele prin nişte linii. Acela este semnalul că trebuie să mutaţi mâna de pe butoane pe touch pad.

De asemenea, acest touch pad este foarte util pentru secvenţele de solo pe chitară, care, mai ales pe expert, sunt infernal de grele. Nu ştiu câţi dintre voi s-au uitat pe YouTube la maeştrii acestui joc, care folosesc ambele mâni pe butoanele din capătul grifului pentru a reuşi să facă mare brânză. De data aceasta, producătorii au ieşit înaintea acestora cu touch pad-ul. Mai ales că, în momentul în care te foloseşti de touch pad, nu trebuie să mai dai de clapeta de strum, trecând pe stilul tap guitar. Cam atât despre noile chitare.

Bateria este exact ceea ce te aştepţi de la un set de tobe. Trei tobe, două cinele şi o pedală ce corespunde tobei mari. Setul complet de Guitar Hero: Metallica vine



Trei culori cunosc pe lume...

cu două asemenea pedale, dar, din nefericire, noi am jucat pe setul ce a venit cu Guitar Hero: World Tour, ce are doar una. Dar este mai mult decât suficient, credeţi-mă pe cuvânt. Multe despre gameplay-ul cu bateria nu sunt de spus, deoarece te poţi uita la orice concert şi ce face individul care bate la tobe, faci şi tu în acest joc. Trebuie doar să încerci ca să vezi cu adevărat ce înseamnă să fii baterist.



One Sandman has some Wiskey in the Jar

Nu se poate vorbi despre o poveste per se a jocului. Tu şi prietenii tăi aţi întemeiat o formaţie numită 'tallica Jr. deoarece aţi auzit că Metallica are nevoie de o formaţie ce trebuie să cânte în deschiderea concertelor sale. Există şi o formaţie adversă al cărei manager nu



Baba Dochia



În joc ai doar 2 cineluri



este nimeni altul decât managerul diavol din GH3. Povestea este servită sub formă de mini intermezzo-uri între concertele celor de la Metallica și, deși sunt haioase, nu sunt ceea ce dă substanță jocului. Farmecul jocului constă în atmosfera creată de grafica mai mult decât excelentă și de nemaipomenita senzație pe care o ai cântând alături de prietenii tăi rochiști. Și că tot am spus despre grafică, aceasta este fenomenală. Cei care s-au uitat la concerte Metallica vor recunoaște unele dintre cele mai faimoase concerte ale lor: Monsters of Rock, Kill'em all for one și multe altele. Deși nu vei vedea nicicum faptul că s-a folosit captura de mișcare pentru fiecare dintre membrii Metallica, pentru a fi acolo pe scenă cu ei, să știi că așa e. Spun că nu vei vedea acest lucru, pentru că vei fi mult prea concentrat asupra grifurilor de pe ecran pentru a mai vedea ce se întâmplă și în spatele lor. În schimb, cei care cască gura lângă tine vor avea la ce să se uite. Spectacol în toată regula. Mai mult. Foarte multe dintre melodii au bonusuri ce constau în videoclipuri ale melodiei respective sau momente interesante de la motion capture-ul celor de la Metallica. Jocul nu este doar un joc, este și o antologie a formației și vei vedea chestii la care altfel nu ai acces.

Pe lângă cei de la Metallica, mai sunt alți artiști ale căror melodii le poți cânta în GH: Metallica. Vei putea alege dintre Lynyrd Skynyrd (unii dintre preferații mei), Machine Head, Bob Seger, Judas Priest, Motorhead, Queen, Thin Lizzy, Foo Fighters și încă mulți alții. Și cu toate acestea, playlist-ul este scurt. Doar patruzeci și nouă de melodii, dintre care douăzeci și opt de la Metallica și douăzeci și una de la celelalte formații. Nici nu se compară cu cele optzeci și șase din World Tour.

Doar în bandă

Din nefericire, jocul nu este unul al cărui potențial maxim iese la vedere în single player. Adevăratul său farmec iese la iveală doar când mai ai cu cine să te agiți în fața televizorului. Singurul motiv pentru care ai putea juca în single player ar fi să te antrenezi pentru un showdown cu prietenii, altfel este plictisitor și eventual frustrant pentru momentele în care încerci cu o treaptă mai sus peste nivelul tău.

■ **Koniec**



Pălmuiți cu crucea?

alternativa



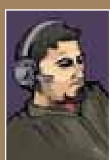
ROCK BAND

Rock Band și Guitar Hero sunt într-o competiție acerbă. Sunt un fel de Cain și Abel al industriei jocului, un fel de FIFA și PES, un fel de Buffy și Bloodrayne. Ce mai, ați prins ideea. Iar ideea este că cele două jocuri sunt identice și la fel. Același gameplay, aceleași instrumente (sunt făcute de aceeași firmă producătoare), dar fără melodii care se repetă. Singura mare diferență este că în curând va ieși Rock Band Beatles, ceea ce este un mare plus pentru Rock Band. Așa că dacă nu sunteți satisfăcuți de Guitar Hero, nu vă așteptați la o revelație din partea lui Rock Band. Dar Beatles… mmmm… ciocolată…

BUNE:
- grafica i se potrivește ca o mănușă
- gameplay-ul este demențial
- poate crea dependență

RELE:
- prea puține melodii
- timpi de încărcare mari
- recompense idioate constând în țoale idioate

CONCLUZIE:



Un joc excelent, ce merită din plin banii. E un pic cam scump, adevărul e. Dar Merită! Dacă ai prieteni care au veleități muzicale și nu se udă toți când aud Guță și Bambi, merită să faci chetă și să iei jocul. Un gameplay extraordinar, un multiplayer de nota 10, melodii faine de tot și o grafică incredibilă (pentru cei de pe margine).

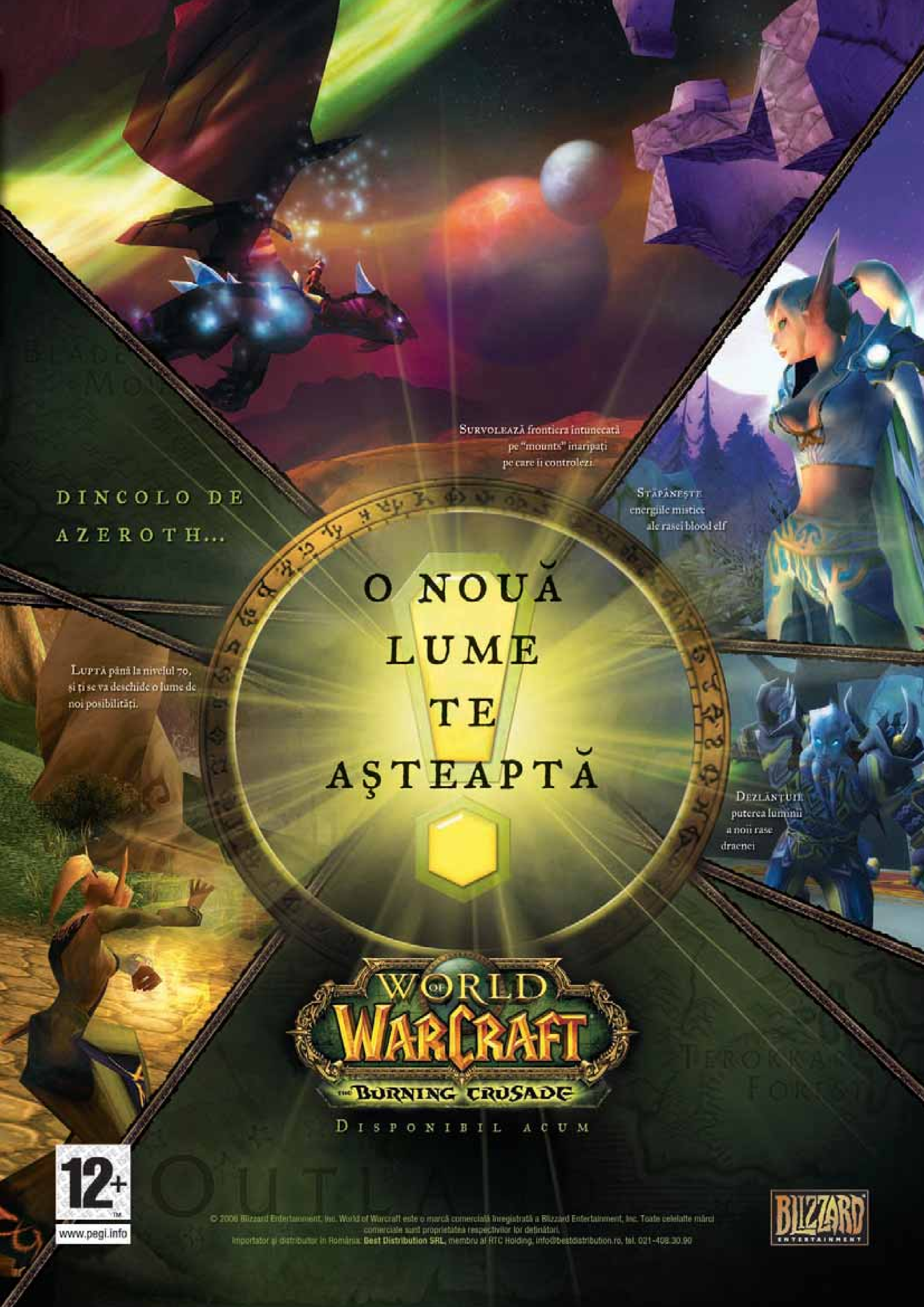
9

GRAFICĂ	10
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	10
STORYLINE	07
IMPRESIE	09



Gen Arcade **Producător** Neversoft **Distribuitor** Activision **Ofertant** GameShop.ro
ON-LINE metallica.guitarhero.com

Consolă Xbox 360 oferită de Microsoft România



DINCOLO DE
AZEROTH...
SURVOLEAZĂ frontiera întunecată
pe "mounts" înaripaţi
pe care îi controlezi.
STĂPÂNEŞTE
energiile mistice
ale rasei blood elf
O NOUĂ
LUME
TE
AŞTEAPTĂ
LUPTĂ până la nivelul 70,
şi ţi se va deschide o lume de
noi posibilităţi.
DEZLĂNŢUIE
puterea luminii
a noii rase
draenei
WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE
DISPONIBIL ACUM
12+
www.pegi.info
BLIZZARD ENTERTAINMENT
© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft este o marcă comercială înregistrată a Blizzard Entertainment, Inc. Toate celelalte mărci
comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deţinători.
Importator şi distribuitor în România: Best Distribution SRL, membru al RTC Holding, info@bestdistribution.ro, tel. 021-408.30.90





Overlord Jr.

Acum doi ani, studiourile olandeze Triumph (aduse în atenția gamerului autohton de seria Age of Wonders) încercau să stârnească micul drăcușor din noi cu Overlord, o combinație absolut delicioasă de Dungeon Keeper, Pikmin și Fable. Nu l-aș numi chiar original, însă a reprezentat o gură de aer proaspăt, urmată de un hohot sănătos de râs, într-o industrie care tinde să devină prea serioasă și „epică" pentru binele ei. Ei bine, olandezii de la Triumph au văzut că Overlord a fost bun și au spus (mai curând decât mă așteptam) „Să fie Overlord II". Și, ca prin minune, în doar doi ani de zile a fost Overlord II. „Mai mare, mai amuzant și mai drăcos", zice departamentul lor de marketing, „trei pagini și vreo cin'șpe screenshot-uri, că mi-a dat cu virgulă", zice Cârmaciul colectivului redacțional LEVEL. Eu spun că patru să le rămână numărul, boierule, trece-le în plan până nu mă răzgândesc și-ți umplu revista cu pățaniile hazulii și pline de tâlc ale odraslei Împielițatului, așa cum mi-au fost istorisite ele în anul 7517 de la facerea lumii.

Back in Black

În condiții total necunoscute și parțial neelucidate, Âl Bătrân a dat colțul. De data asta pe bune. Ultrapotentul turn a căzut în ruină și uitare, loialii cârcâieci ai Întunecimii Sale s-au răspândit în cele patru zări, iar oamenii de bine trag din greu la jugul Imperiului, o nouă putere multilateral dezvoltată, chitită să stârpească (aparent, deoarece motivele lor misterioase și inadmisibil de oculte vor fi dezvăluite pe de-a-ntregul la finalul jocului) orice urmă de magie din toate colțurile tărâmului. Între timp, în idilicul sătuc de Pol, Nordberg, Âl Foarte Tânăr, acum un puștiulică (orfan) de-o șchioapă, simpatic foc, înfofolit cu grijă într-un fâșuleț din colecția de toamnă-iarnă a Antichristului, este prigonit cu îndârjire de sătenii simpli (dar harnici și înțelepți), neobișnuiți cu magia neagră și absolut îngroziți de mica pufoaică fioroasă care-i privește cu doi ochi de foc și prevestește o nouă ordine mondială complet nefavorabilă sătenilor simpli (dar harnici și înțelepți).

Un scurt tutorial ne prezintă pe scurt acea perioadă nefericită din copilăria unui Overlord. Primii noștri pași în joc coincid cu primii lui Pași în viață. Și dacă tot veni vorba de pași, la fiecare Pas ne vom confrunta cu ostilitatea consătenilor și, sincer, nu pricep de ce. Micul Overlord este foarte simpatic și pufos și nu cred că trebuie să-l vinzi primului venit doar pentru că-i lucesc ochii sub glugă și ți-a dat foc la hambar. Sigur, va crește mare și atunci vă va lua dracul pe toți, dar asta nu înseamnă că trebuie să-l chinuiți și să-i spuneți în toate felurile. Așa cred că se explică tendințele distructive ale unui Overlord adult. Parcă nu-ți mai vine să-l ierți pe amărâtul care tremură în fața ta când îți aduci aminte că el te-a vândut Imperiului. Răul nu are nevoie neapărată de un motiv, dar eu (un individ chaotic good în esență) mă simt mai împăcat când știu că indivizii pe care i-am înrobit și acum lucrează în minele de aur nu sunt tocmai nevinovați. Cu puii de focă e altă poveste.
Ei nu mi-au făcut nimic, amărâții, dar în viitorul meu regat nu va mai fi loc pentru creaturile albe și nevinovate ale ghețurilor. Și, oricum, n-aveam de gând să creez un





precedent. Azi cruţi un pui de focă, mâine ţi se face milă de mă-sa, poimâine treci nepăsător pe lângă un ţăran, mai încolo te întrebi serios ce poate să-ţi facă legiunea care-ţi bate cu catapulta la poarta turnului, că doar oameni sunt şi ei, şi fără să simţi te trezeşti fără casă, în jurul unui foc de tabără, bând cot la cot cu o haită de elfi boschetari. Ick!

În fine, după vreo jumătate de oră de creat haos şi deznădeşte în sătucul natal, timp în care m-am reobişnuit cu controlul şi am încercat să ţin minte fiecare faţă, pentru atunci când voi reveni cu mare pompă şi cu un buzdugan îndrăcit, lucrurile se precipită puţin, iar mititelul Overlord sfârşeşte într-un cub de gheaţă, unde-şi va petrece copilăria în linişte şi pace, cu suficient timp la dispoziţie cât să încropească aproximativ cinci mii şapte sute cincizeci şi patru de planuri de răzbunare.
Tutorialul mai continuă (şi mai discret) o perioadă şi după ce Overlordul adult se înalţă maiestuos din blocul de gheaţă care i-a servit drept închisoare şi se încheie apoteotic cu primul boss, un Yeti cătrănit nevoie mare, şi cu o adunătură de elfi dubioşi, probabil rodul dragostei dintre o activistă îndrăcită îndoctrinată până la refuz de Green Peace surprinsă neplăcut pe o plajă de către doi jamaicani rastafarieni. Tumneseule! Elfii îmi sunt oarecum indiferenţi, dar parcă adunătura din Overlord II şi-o caută cu lumânarea. Delicios! Nu numai că a fost o adevărată plăcere să-i fugăresc ca pe hoţii de cai, dar am simţit că am o datorie sfântă să scap universul de asemenea lighioane cuvântătoare.

Într-un cuvânt, introducerea (şi noul automap, fie indicatorii lui veşnic binecuvântaţi) m-a bucurat până peste poate şi m-am aşteptat la o continuare pe măsură. Drept pedeapsă pentru entuziasmul meu copilăresc, am fost lăsat cam cu buza umflată. Deşi amuzant, dar nu ca odinioară, storyline-ul m-a cam dezamăgit. Dacă în prima jumătate o lălăim relaxaţi, de parcă distribuitorul a luat-o razna şi le-a permis olandezilor să ne ofere o poveste de minimum 30 de ore în plin secol al vitezei, în cele ce urmează cineva şi-a adus aminte că, totuşi, aventurile Overlordului n-ar trebui să depăşească 10 ore.



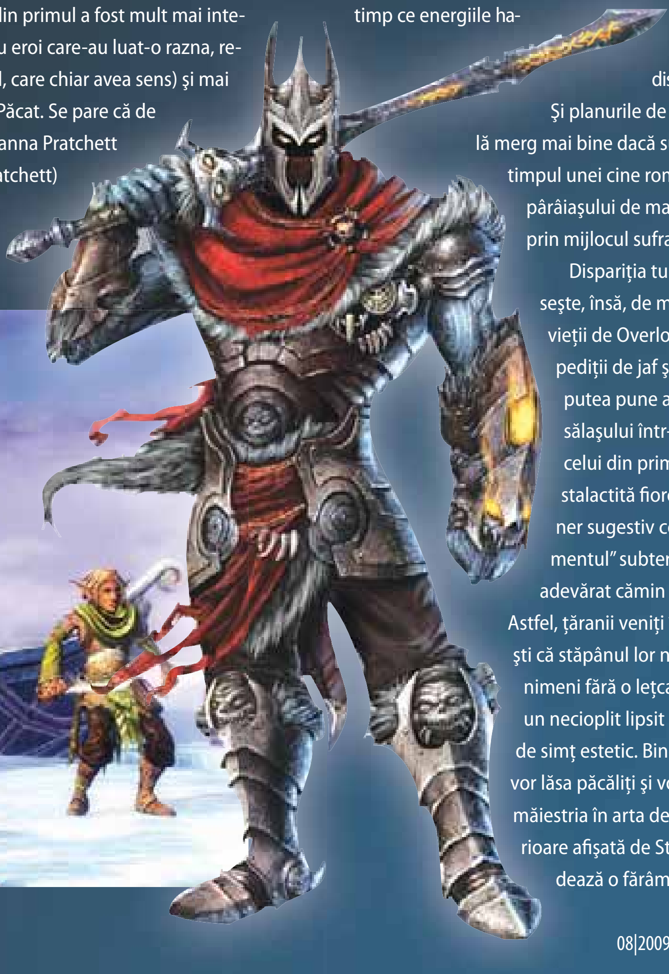
Şi aşa începe goana spre final. Parcă nu mi-a venit să cred când am fost sfătuit (nu prea discret) să-mi rezolv afacerile că urmează bătălia finală. Într-un timp destul de scurt am avut parte de câteva surprize care m-au luat pe nepregătite, şi nu într-un sens neapărat bun.
Nu m-ar fi deranjat o dozare mai atentă a „revelaţiilor" şi o pregătire mai atentă a lor. Şi, mare păcat, n-au fost exploatate îndeajuns. O să vă prindeţi voi despre ce vorbesc, nu vă îngrijoraţi. Foarte grăbit şi fuşerit finalul. Parcă povestea din primul a fost mult mai interesantă (cei patru eroi care-au luat-o razna, revelaţia de la final, care chiar avea sens) şi mai bine închegată. Păcat. Se pare că de data aceasta Rhianna Pratchett (fiica lui Terry Pratchett) n-a fost într-o formă de zile mari.

Ca la turnul Babel, acolo şi Pavel!

Prima surpriză majoră (pentru unii, care se ataşează uşor de un loc anume) este o schimbare de domiciliu. Turnul a fost schimbat pe un locşor răcoros în The Netherworlds. Nu pot spune că m-a încântat în mod deosebit dispariţia confortabilului turnuleţ din primul Overlord, însă noul loc de rezidenţă, The Netherworlds, parcă mă inspiră mai mult. Dacă turnul era mai ordonat, mai inginerésc, mai corect din punct de vedere arhitectural, adică exact oglinda unei satane materialiste cu politehnica făcută la seral, cred că noul cămin scoate în evidenţă mai mult latura spirituală a unui Overlord „chaotic-evil". Adevărat vă spun vouă, chiar dacă nimic nu spune „Overlord" mai bine decât un turn semeţ care sfidează ceriul din mijlocul unei câmpii pârjolite, altfel îţi vin ideile într-un peisaj subpământean străbătut de imenşi bolovani plutitori, în timp ce energiile haosului îţi vâjâie discret pe la urechi.
Şi planurile de dominaţie globală merg mai bine dacă sunt întocmite în timpul unei cine romantice la lumina pârâiaşului de magmă care-ţi trece prin mijlocul sufrageriei.

Dispariţia turnului nu ne lipseşte, însă, de micile plăceri ale vieţii de Overlord. Între două expediţii de jaf şi cucerire, ne vom putea pune amprenta asupra sălaşului într-un mod similar celui din primul Overlord. O stalactită fioroasă ici, un banner sugestiv colo, şi „apartamentul" subteran va deveni un adevărat cămin în scurt timp.
Astfel, ţăranii veniţi în audienţă vor şti că stăpânul lor nu este un neica-nimeni fără o leţcaie în buzunar şi un necioplit lipsit de orice fărâmă de simţ estetic. Bineînţeles, unii se vor lăsa păcăliţi şi vor considera că măiestria în arta decoraţiunilor interioare afişată de Stăpânul lor trădează o fărâmă de sensibilitate









și că sub armura dură, oțelită, bărbătească, se ascunde o floare rară (o panseluță, mai exact) cu obiceiuri îndoielnice. Ei bine, acești ticăloși care confundă dragostea pentru frumos cu dragostea pentru frumoși vor trebui stârpiți ca niște gângănii ce sunt. În Lumea de Jos nu este loc pentru prejudecăți. Sau pentru bunătate. Sau pentru canapele de catifea.

Cei interesați mai mult de eficientizarea muncii și mai puțin de estetică pot vizita preacinstita forjă, unde un Hefaistos mititel și maroniu va lua la pilă diverse accesorii absolut necesare meseriei de Overlord. Săbii, topoare, armuri, căști oțelite cu țepi impunători etc. Până acum, nimic nou sub soare, dar nu vă lăsați înșelați. Procesul tehnologic a fost drastic îmbunătățit. În primul rând, „rețetele" nu mai apar din pământ, din iarbă verde. Pe lângă clasicele „pietroaie" de sănătate, mana și așa mai departe, în călătoriile voastre veți întâlni o serie de obiecte piramidale care, odată culese și transportate la sediu, vor îmbogăți colecția de accesorii fabricabile. Care accesorii mi s-au părut mult mai utile decât majoritatea „scobitorilor"din primul Overlord. Doi la mână, minionii nu mai sunt sacrificați la grămadă, cum dă Dumnezeul Overlorzilor din Peșteră. Acum sunt luați în colimator doar amărâții fără experiență și echipament, care sunt sacrificați primii. Având în vedere că în primul Overlord mi-am sacrificat (din greșeală) ca imbecilul vreo douăzeci de minioni înarmați până în dinți și înzăuați ca la Apocalipsă, nu pot decât să mă plec în fața individului care-a luat această decizie de bun simț. În plus, s-a mărit numărul de ingrediente. Pe lângă nelipsitul aur și materialele „organice" (adică minionii), procesul de fabricație nu poate avea loc fără anumite cristale care fie zac ca proastele prin peisaj, fie sunt lăsate în urmă de creaturile mai mult sau mai puțin magice (de la elfi am luat cele mai multe) făcute una cu pământul. N-aș putea spune că sunt excesiv de rare, însă nici nu cresc în copaci, deci dacă n-aveți timp și chef de grinding, v-aș sfătui să fiți atenți ce comenzi plasați la forjă.

Tot pe undeva prin hrubă există un banc de lucru unde un Overlord cu niscaiva deprinderi magice poate șurubări în voie la cele patru sau cinci vrăji. Nu le știu exact numărul, magia mi s-a părut cam degeaba. Am terminat jocul folosind doar o singură vrajă (domination, mai exact, cred că v-ați prins ce face). E bine de știut, totuși, că vrăjile pot fi augmentate cu ajutorul unor obiecte sferice pe care eu le-am ignorat cu desăvârșire după ce am aflat la ce-mi folosesc.

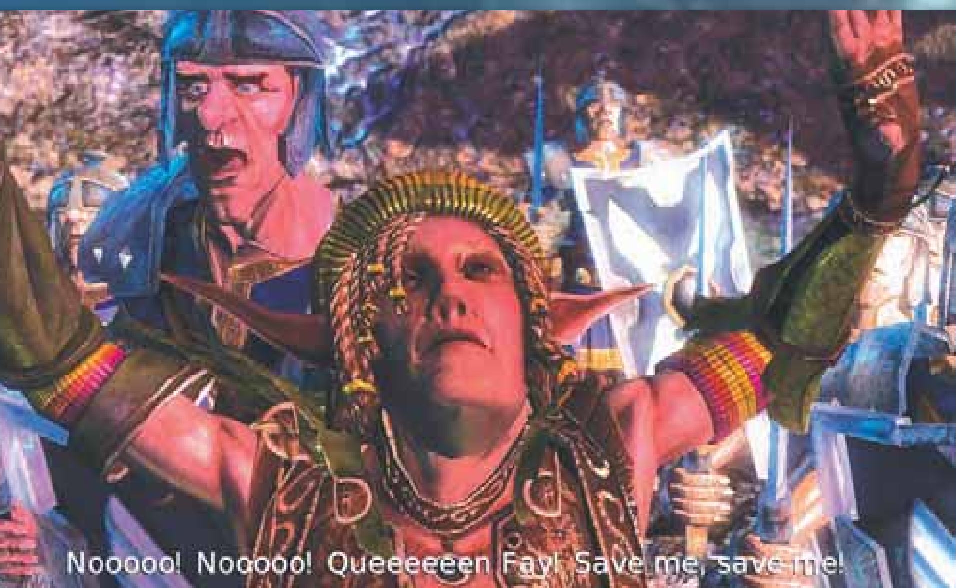
Amantele „domnești", prezențele feminine care vor adăuga acel strop de căldură fără de care nu poți avea un cămin în adevăratul sens al cuvântului, vin în număr de trei. Ocupat fiind cu înrobirea sătenilor din Nordberg și Evergreen, nu le-am acordat atenția cuvenită, dar se pare că nu s-au supărat și nu s-a întâmplat nimic rău. Singurul beneficiu real pe care-l oferă (dacă nu punem la socoteală decorațiunile din „apartament" și achievments-urile de X360) poate fi observat doar în misiunea finală, în care primim mounts în funcție de „domnița" principală. Mda.

În grădina lui minion

Cârcâiecii multicolori fără de care am fi doar o imensă conservă oțelită cu un desfăcător cât jumătate de ecran, s-au păstrat proaspeți, amuzanți și la fel de năstrușnici. Pentru cei care n-au avut plăcerea să-i urmărească în acțiune până acum, „gremlinii" vin în patru culori. Maronii sunt cei mai ai dracului și preferă lupta corp la corp, asasinii cei verzi sunt puțin cam slăbănogi, dar fac damage mare când își iau prin surprindere adversarii (și devin invizibili atunci când stau pe loc), roșieticii sunt rezistenți la foc și atacă de la distanță, iar cei albaștri sunt imuni la magie, înoată ca niște vidre și își readuc la viață camarazii căzuți în slujba Răului. Precum plutonierii Wermacht-ului, acești mici, dar indispensabili, slujbași ai răului sunt coloana vertebrală a armatei oricărui Overlord cu scaun la cap și n-ar trebui să scoateți nasul din peșteră fără ei. Sunt simpatici, sunt eficienți, sunt ai voștri!

Acum că v-am împrospătat memoria (sau v-am determinat să jucați naibii primul Overlord), pot să trec la lucruri mai serioase. Cum ar fi AI-ul îmbunătățit al „colindăto-





rilor" (am făcut puţin roleplaying prin Nordberg şi am plecat la colindat cu ceata de „ficiori". Funny). Comportamentul uneori suicidal al minionilor a fost bibilit pe ici pe colo, s-a lucrat şi la pathfinding şi au rezultat nişte animăluţe ceva mai inteligente, care nu mai trebuie păzite atât de strict ca în primul joc. Câteva probleme s-au păstrat, totuşi, dar, la capitolul gameplay, Overlord II este o experienţă clar superioară primului.

După un scurt tur al noului domiciliu, m-am trezit în cimitir. Yup, în Overlord II, minionii morţi nu sunt uitaţi şi, mai mult, pot fi readuşi la viaţă prin complicate procedee necromantice cu care nu trebuie să vă bateţi voi capul. Singura voastră grijă e să aveţi destule suflete sub oblăduire încât să vă permiteţi acest procedeu. De restul se va ocupa groparul. De menţionat că jocul ţine şi evidenţa viilor, care acum au fost personalizaţi, au primit nume şi porecle care oglindesc faptele lor de vitejie. Gameplay-ul nu este afectat, însă, dacă sunteţi genul de Overlord care se interesează de angajaţii lui (o specie din ce în ce mai rară) şi nu le ia pâinea de la gură când le e lumea mai dragă, puteţi arunca un ochi peste listele cu pălmaşi şi să le învăţaţi numele. Adaugă un plus la atmosferă, zic eu, şi dă bine în ochii publicului.

Printre altele, se pare că noii minioni au căpătat o pasiune pentru călărie. Cei maronii pot încăleca lupi şi astfel devin mai rapizi şi mai eficienţi, cei roşii au primit nişte salamandre de foc, iar cei verzi s-au pricopsit cu o herghelie de păianjeni uriaşi. Minionii călări pot ajunge în locuri unde cei pedeştri nici nu visează să calce, ceea ce creează din când în când nişte situaţii tare interesante. Păianjenii, de exemplu, se pot căţăra pe pereţi şi vor fi piesa principală a unui puzzle care mi-a scos peri albi.

Enciclopedivs Britanicvs

Majoritatea creaturilor care ne pun beţe în roate sunt parodii foarte reuşite ale gingaşelor făpturi din majoritatea universurilor fantasy. Zânişoarele care zburătăcesc ca bezmeticele prin tărâmul elfilor nu sunt fiinţele graţioase din poveştile copilăriei, ci nişte supraponderale cu glăscioare subţiri şi enervante de casnice britanice trecute de a doua tinereţe. Sirenele aduc mai degrabă cu nişte dugongi îndopaţi decât cu acele făpturi gingaşe care ademeneau marinarii. Ca să fiu sincer, pe mine m-au ademenit şi aceste sirene dubioase din Overlord II, dar cum sunt un fan declarat al fleicii la grătar şi mi leam închipuit pe masă (cu un măr în gură şi puţin mărar la subsuori) şi nu în pat, nu mă simt câtuşi de puţin vinovat. Forţele Imperiului sunt altă mâncare de peşte. Nu ştiu exact dacă asta a fost intenţia producătorilor, dar mi se pare că forţele imperiului au fost „proiectate" şi modelate de nişte fani ai benzilor desenate cu Asterix şi Obelix. Centurionii burtoşi, legionarii cu priviri tâmpe şi coifuri prea largi şi arbaletierii mai împopoţonaţi decât un păun în călduri au fost snopiţi în bătaie cu o plăcere aproape perversă. Nu vă mint, iureşurile cu forţele imperiului mi-au adus aminte de cafturile halucinante din Asterix şi Obelix. În primul Overlord nu prea obişnuiam să mă implic în luptă, lăsam minionii să termine treaba, însă elfii şi legionarii din Overlord II m-au învăţat că viaţa de Overlord trebuie trăită la maximum şi că toporul pe care am cheltuit o avere trebuie botezat. Am fost transformat, băi! Dintr-un Overlord de viţă nobilă am devenit o brută. Dar şi ispita a fost puternică. Iar locuitorii Imperiului... tumneseule! Dacă Overlord II ar fi apărut acum trei decenii, ar fi fost folosit ca instrument de propagandă împotriva Vestului decadent. Nobilii cetăţeni plesnesc de sănătate (dacă prin „sănătate" înţelegeţi „grăsime"), iar cetăţenele parcă sunt extrase cu forcepsul din coşmarurile vajnicului vânzător de pantofi, Al Bundy. Măcar o dată merită să înrobiţi (singura vrajă pe care-am folosit-o, din nou magia se pare că e cvasi-inutilă) câţiva dintre ei şi să-i urmăriţi cum se aruncă în săbiile centurionilor. Mai ales cei mai bătrâni dintre voi, care încă le mai purtaţi pică ticăloşilor de capitalişti care se înfruptau cu „meci" în timp ce voi molfăiaţi în scârbă o grisină cu gust de sodă înfăşurată cu grijă într-o felie de „păraizăr" fript.

Restul lighioanelor vă las să le descoperiţi singuri. Nu pot să închei, totuşi, înainte de a vă vorbi pe scurt despre... tada da dam... „ze bosses". Cei foarte importanţi sunt patru la număr şi veţi avea nevoie şi de puţin creier când vă veţi trezi faţă în faţă cu ei. Mi-au plăcut în mod deosebit luptele cu boşii, chiar dacă era să ajung la balamuc din cauza unei copii de review buşite, care nu mă lăsa cu niciun chip să fac şmecheria necesară pentru a nenoroci primul boss major din joc. Din fericire, se pare că versiunea retail a scăpat de acest bug.



Black in Back

Ignorând câteva episoade care mi-au scos peri albi, sunt de părere că Overlord II îşi merită faima. Arată foarte bine (deşi pe alocuri s-a abuzat de efectele speciale), avem mai multă libertate decât în primul (există o mână de quest-uri opţionale, vom lua câteva decizii, mai signifiante decât în primul, care vor afecta discret evenimentele şi aş risca să spun că are şi un foarte subţirel iz de sandbox), gameplay-ul a fost clar îmbunătăţit, tot ce mai rămânea era să avem şi o poveste pe măsură şi/sau ceva mai mult umor. M-a amuzat, nu neg, m-a ţinut în priză vreo 12 ore, dar parcă n-a reuşit să mă entuziasmeze la fel de mult ca primul.

■ cioLAN



alternativa



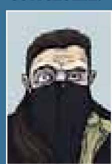
DUNGEON KEEPER

O hrubă umedă, o hoardă de lighioane mofturoase, o mână de eroi care-ţi vor bogăţiile adunate cu atâta trudă şi un Peter Molyneux care de-abia începea să se prindă cum stă treaba cu hype-ul. De vis!

BUNE:
- automap
- amuzant
- forţele Imperiului

RELE:
- finalul grăbit
- controlul şi camera pe alocuri
- (opţional) magia aproape inutilă

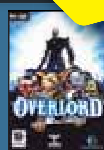
CONCLUZIE:



Ca să citām un clasic, „It's good to be bad".

8,5

GRAFICĂ	09	
SUNET	09	
GAMEPLAY	09	
MULTIPLAYER	08	
STORYLINE	07	
IMPRESIE	09	



Gen Action/RPG **Producător** Triumph Studios **Distribuitor** Codemasters
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** www.codemasters.com/overlord2

CERINŢE MINIME: **Procesor** 3,4 GHz **Memorie** 1 GB
Accelerare 3D GeForce 6800+ / Radeon X1800XT

Secret Files 2
PURITAS CORDIS

Care te-ai codulluidavinci, bă?

Citeam deunăzi pe forumul nostru de pe www.level.ro că unii dintre voi s-au săturat să ne vadă frecând constant în articolele noastre legătura dintre filme şi jocurile inspirate din acestea - şi viceversa. Adică, parcă e chiar deranjant de la un punct încolo să vezi cum un joc este privit prin lentila unui aparat de filmat... la fel cum să vorbeşti despre Fallout 3 după ce ai jucat primele două titluri ale seriei este ca o dulce doină satanistă fluierată în Oradea. Sincer, compătimesc alături de cei care au exprimat aceste gânduri gingaşe de fragilitate, deoarece şi eu sunt deranjat de unele chestii din Level, şi în primul rând de articolele în care Marius Ghinea scrie despre un adventure german.



Aproape întotdeauna, aceste articole încep într-o notă miştocărească, subţirel depreciativă la adresa obsesiei teutone de a pompa gaze indispensabile respiraţiei precum şi lichide vitale în genul adventure. De asemenea, mă mai nemulţumeşte la aceste articole şi faptul că Ghinea face încercări seminaive şi solemn patetice de a evita repetarea cuvântului „german", fapt pentru care alunecă pe „nemţesc" şi sfârşeşte ineluctabil căzând în „teuton/teutonic". I mean, de aici şi până la a folosi expresii de genul „producătorul din ţara lui Schiller", nu mai este decât un Goethe, iar vârsta nu te face mai sprinten la minte, Ghinea, ia aminte.

Bun, acum că am stabilit aceste chestiuni importante la ordinea zilei, să revenim la subiect. Care este un adventure nemţesc, după cum am descoperit aruncând o privire către secţiunea de Credits a manualului.

De fapt, corect ar fi să spun secţiunea de „Au contribuit", deoarece e în română, la fel precum jumătate din manualul jocului, aşa cum acesta a ajuns la mine de la distribuitorul din România. Cealaltă jumătate este în poloneză şi a constituit, pentru mine, o lectură cu atât mai plăcută cu cât a fost împărtăşită şi de pisica tolănită în poala mea.



... şi la cratiţă

Şloimul maltez

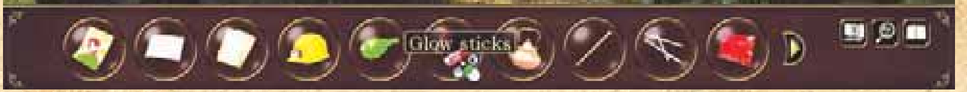
Întors la partea în limba română a manualului jocului „Secret Files 2 - Puritas Cordis", mă voi folosi de aceasta pentru a vă introduce în povestea jocului. Citez:

„Între timp, Nina Kalenkov doar ce reuşeşte să acopere urmele propriului său dezastru personal. Relaţia sa cu Max Gruber, care începuse aşa de bine, o făcea în ultima vreme să îşi piardă răbdarea. Dificultăţile profesiona-



În parc, la agăţat


Poveştile junglei



prelaţi care, în pofida faptului că sunt conduşi cu succes de tine prin joc, sfârşesc în plin deces, în cutscene-uri care par să spună „na, că nu poţi face nimic!".
Ha-ha, păi, tocmai asta mi-a plăcut - că i-am dus în siguranţă la moarte...

Necesită reinventar

Trecând direct la chestiunile de mecanică a jocului adventure folosite în Secret Files 2 - Puritas Cordis, trebuie să remarc faptul că am fost impresionat de câteva dintre puzzle-urile acestuia, realizate cu imaginaţie. Este



La secţie

le de familie i-au făcut într-un târziu să-şi dea seama că, dacă nu se despart, vor ajunge să se omoare între ei."

Odată cu începerea războiului, Gruber este trimis într-un lagăr de concentrare, iar Nina reuşeşte să fugă peste graniţă şi ajunge într-unul din oraşele importante ale Marocului, unde, sub pseudonimul de scenă Ninocika, devine vedeta adorată a spectacolelor dansante erotice oferite de barul „Şapte păcate". În acelaşi bar, începe să apară seară de seară frumoasa Ilse Lazlo, de care Nina se îndrăgosteşte nebuneşte, la fel ca şi Rick, patronul american al barului.
Tocmai când acest neobişnuit triunghi amoros tindea să încingă atmosfera deja sahariană a decorului nord african, apare Gruber, purtând la subţiori, cu mare grijă şi fereală, înfăşurat într-o hârtie de ziar zdrenţuită şi legat cu sfoară, un pachet misterios...

Deci, dacă este să mă iau după citatul din manualul românesc al jocului, Secret Files 2 - Puritas Cordis chiar ar fi un joc dramatic, cu tensiuni semifreudiene şi confuzii abisale (cum ar fi nepreţuitele „dificultăţi profesionale de familie": „Da, suntem o familie cu dificultăţi, dar dificultăţile noastre sunt profesionale şi necesită ajutor profesional!"). Probabil că acţiunea s-ar petrece în al Doilea Război Mondial, după scenariul ipotetic al cărui început l-am schiţat cu originalitate mai sus. În realitate, deşi admir iniţiativa distribuitorului local de a traduce manualul jocului în limba română, nu pot să nu remarc că e păcat ca un lucru foarte bun să fie făcut mai puţin bine - nu ajunge să faci un manual localizat, important este să faci şi o traducere de calitate, nu după ureche!

Jocul are, de fapt, o poveste cât se poate de relaxată, liniştită, vag liniară, copios inspirată din scenarii de genul „Codul lui da Vinci". Din nefericire, deşi copia aceasta se vrea cu umor conştientă de sine, tocmai umorul este cam subţire şi nu tocmai inspirat, iar autoreferinţele la propria natură, de joc, pe care ni le servesc unele replici ale personajelor, fac mai mult rău la story-ul care cu greu începea să ţeasă o intrigă, o atmosferă.

Dar, dacă, totuşi, ceva m-a amuzat copios, este faptul că două din personajele pe care le poţi juca sunt un aer de prospeţime şi inspiraţie în concepţia jocului, mai ales că ni se oferă câteva momente în care două personaje trebuie să colaboreze în înfăptuirea unui obiectiv. În acest scop, cele două personaje trebuie să-şi transfere anumite obiecte între ele, ceea ce sporeşte în mod plăcut dificultatea puzzle-urilor.

Pe de altă parte, am observat că Secret Files 2 - Puritas Cordis suferă de o deficienţă de mecanică a interfeţei, destul de des întâlnită în lumea jocurilor adventure. Este vorba despre faptul că poţi combina direct în inventar obiecte ce pot fi folosite apoi, asamblate, în joc.




După gratii


Puzzle cu butoane


Exerciții pentru abdomen

Această mecanică de gameplay aduce dezavantajul că, de prea multe ori, nici nu este necesar să gândești un puzzle, căci este suficient să descoperi cum se combină obiectele din inventarul tău. În general, soluția optimă este să permiți aceste combinații numai contextual, în locul efectiv din joc şi la momentul în care devin necesare. De asemenea, jocurile adventure bune încearcă să evite situațiile în care simpla mecanică de inventar permite avansul negândit într-un puzzle.

La polul opus se află puzzle-urile cu adevărat dificile din joc. Aici avem de-a face cu provocări serioase, din care unele fac uşor excesiv uz de deruta jucătorului în fața a prea multor elemente ce pot fi operate şi a dimensiunii locațiilor (în Paris), la care se adaugă logica mai puțin comună a producătorului din țara lui Hoffmann.



De vacanță

Sunt genul de jucător care are nevoie de două elemente într-un adventure, legate bine între ele. De o parte este vorba despre poveste şi atmosferă, iar de cealaltă de elementele de puzzle. Dacă numai unul din aceste două lucruri este foarte bun, simt că jocul şchiopătează - cu excepția notabilă a seriei Syberia, care se descurcă perfect aproape numai din story şi atmosferă. Secret Files 2 - Puritas Cordis are ca latură forte tocmai partea de puzzle-uri, după mine bine gândită şi interesantă. Aş fi vrut ca jocul să fi fost consistent şi sub aspect epic, dar trebuie să recunosc că există un public şi pentru astfel de titluri uşurele, care presupun un consum nervos minim şi o participare afectivă nulă - precum rezolvarea unui rebus pe plajă. Până la urmă, jocul mi se pare atractiv, în felul său, făcându-mă să caut şi primul titlu al seriei, Secret Files: Tunguska, ce pare la fel de recomandabil pentru momentele de relaxare precum continuarea sa.

■ **Marius Ghinea**

alternativa



SECRET FILES: TUNGUSKA

Deşi nu l-am jucat până acum, din ceea ce am găsit pe net despre el pare să fie vorba de acelaşi calapod pe care este turnat şi Puritas Cordis. Până la urmă, ca alternativă merge orice adventure nemțesc, deoarece toate par să împărtăşească aceeaşi relativă pricepere de a concepe puzzle-uri interesante şi de a le arunca într-un story plictisitor, cu glumițe scremute.

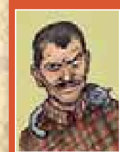
BUNE:

- puzzle-urile sunt, în mare parte, interesante, unele dificile, altele originale, presupunând uzul de imaginație
- atmosfera jocului este relaxată

RELE:

- povestea jocului este cel mult simpluță şi lipsită de originalitate
- personajele sunt schematice, generice
- inventarul permite prea mult rezolvarea mecanică a unor puzzle-uri

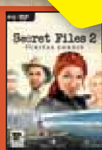
CONCLUZIE:



Secret Files 2 - Puritas Cordis este adresat celor care vor să rezolve puzzle-uri interesante, fără a se complica cu implicarea în poveste sau cu ataşarea de personaje sau locuri. Pentru vacanță, este un titlu plăcut la joc.

7,6

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	06
IMPRESIE	08



Gen Adventure **Producător** Animation Arts **Distribuitor** Deep Silver **Ofertant** Software Distribution SRL **ON-LINE** secretfiles2.deepsilver.com

CERINȚE MINIME:
Procesor PIII 800 MHz **Memorie** 256 MB RAM **Accelerare 3D** 32 MB


PESTE 11 MILIOANE DE JUCĂTORI*
O SINGURĂ LUME ONLINE
VINO ALĂTURI DE NOI...
WORLD OF WARCRAFT
1.CREEAZĂ
Creează-ţi propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase şi 9 clase diferite. Apoi personalizează-ţi eroul cu sute de combinaţii diferite de tunsoare, ton al pielii şi costum.
2.CONECTEAZĂ-TE
Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat**. Instalează-l şi eşti la un clic distanţă de reţeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienţi îţi stă la dispoziţie în limbile engleză, franceză şi germană, prin e-mail sau telefon.
3.INTRĂ ÎN LUPTĂ
Fie că eşti novice sau veteran, o lume plină de aventuri şi fapte eroice te aşteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziţie să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aştepte o nouă aventură.
PC MAC CD-ROM
12+
www.pegi.info
Vizitează www.wow-europe.com pentru informaţii live despre joc
BLIZZARD ENTERTAINMENT
*Informaţie obţinută pe baza datelor interne de creare a conturilor din întreaga lume **Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - placă video 3D cu 32MB - 6.0GB spaţiu liber pe HD - conexiune la Internet 56k sau mai bună (recomandat broadband).
JOCUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNĂ DE JOC ESTE INCLUSĂ. ULTERIOR SE APLICĂ TAXE DE ABONARE ADIŢIONALE. SE APLICĂ RESTRICŢII ADIŢIONALE.
©2006 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft şi Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A şi/sau alte ţări.
Toate drepturile rezervate.
Pentium este o marcă înregistrată a Intel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referire aici sunt proprietăţile respectivilor lor deţinători.
Importator şi distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL, membru al RTC HOLDING
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90



Universul motoarelor pe două, patru şi opt roţi

FUEL este un joc al naibii de mare. De fapt, este imens, întreaga suprafaţă pe care o putem străbate întinzându-se pe aproximativ 14000 km^2 de teren accidentat şi drumuri asfaltate, de la munţi înzăpeziţi, până la deşerturi aride, păduri şi plaje. Până şi Cartea Recordurilor a recunoscut că avem de-a face cu cea mai întinsă lume virtuală creată vreodată pentru un joc de console. La o dimensiune de peste zece ori mai mare decât suprafaţa de joc din Grand Theft Auto IV, dar nu la fel de detaliat, magnitudinea jocului produs de Asobo este de-a dreptul copleşitoare. Cunoaştem, însă, destule cazuri în care calitatea a fost sacrificată în detrimentul cantităţiii. Ce-a făcut Asobo?

Pe-o gură de plai...

Gigi cânta la nai. Sau nu. În orice caz, sunt sigur că ditamai harta şi puzderia de curse disponibile l-au lăsat cu gura larg căscată.

De cum intri în joc, mintea îţi zboară către filmul cult Mad Max. Asta datorită decorului post-apocaliptic în care se petrece acţiunea din FUEL şi a vehiculelor uzate moral şi peticite pe care le conduci. Din păcate, FUEL nu va ajunge niciodată la stadiul de joc clasic, aşa cum s-a întâmplat cu filmul Mad Max. Nu că n-ar încerca din răsputeri.

Chiar şi după ore întregi de colindat, ai impresia că mai ai multe de făcut, atât de deschisă explorării este lumea din FUEL. Din fericire, jocul împarte mulţimea de curse în felii digerabile, ceea ce înseamnă că nu trebuie să conduci de nebun de-a lungul întregii hărţi pentru a participa la cele mai îndepărtate dintre ele. Ba poţi sări relativ uşor de la un event la altul. Dar unde ar mai fi distracţia?

Cursele în sine nu sunt deloc prea complicate şi implică, aşa cum era de aşteptat, parcurgerea unei anumite distanţe într-un timp cât mai scurt, îndeplinind un barem. Sau înaintea adversarilor, după caz. Chestiunea e că libertatea promisă nu este chiar atât de mare, iar singura modalitate de a câştiga marea majoritate a curselor este să urmezi asfaltul, drumuri secundare (forestiere) şi să cauţi scurtături cu coada ochiului. De exemplu, poţi descoperi o scurtătură care te propulsează pe primul loc, la mare distanţă de ur-







măritori, sau s-o iei direct prin pădure, însă astfel de momente sunt (cel puțin pentru mine) relativ rare.



Eu, ei, motorul

La rândul lor, vehiculele sunt diverse, tipul de motorizare pe care îl alegi având un impact major asupra experienței de joc. Motocicletele și ATV-urile, de exemplu, sunt cele mai versatile, deoarece îți oferă posibilitatea de a te bucura la maxim de caracterul off-road al jocului. La polul opus, bolizii de tip muscle, și atât de disperant de leneșele camioane, transformă deseori cursele într-o afacere frustrantă. Unde mai pui că fiecare cursă acceptă la linia de start doar o anumită clasă de vehicule, spre deosebire de MotorStorm, un joc cu un concept asemănător, dar mult mai puțină libertate de mișcare și multă, mult mai multă hărmălaie.

Când nu concurezi, poți străbate harta în orice direcție, căutând noi provocări și bonusuri presărate pe hartă. Deblocarea unui sector nou survine, însă, numai după câștigarea unui anumit număr de curse. La fel, provocările, odată ce au fost demontate, îl recompensează pe temerar cu combustibil, singura monedă de schimb cu ajutorul căreia poate achiziționa noi vehicule. Iar lucruri interesante, numai bune de descoperit, sunt destule, dar nu atât de multe încât să justifice dimensiunile uriașe ale hărții.

Totuși, este cam plictisitor să conduci un sfert de oră ca să ajungi la linia de start a unei curse sau să obții un desen cu motive tribale pentru capota mașinii tale. Astfel, tentația de a explora din ce în ce mai mult dispare. Treptat, dar dispare.



Prea mult, prea mare?

Fără îndoială, banii dați pe FUEL nu sunt bani aruncați, de făcut sunt destule. Jocul se remarcă mai mult în multiplayer, unde oferă suport pentru 16 jucători.

Însă ce este prea mult, uneori strică. În cazul de față de vină sunt doar distanțele enorme între obiective, parcurse, după sentimentul inițial de exaltare, cu din ce în ce mai puțină ardoare. Altfel, este o desfătare.

■ KiMO



alternativa



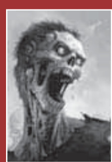
PURE

Un joc mult mai alert, excelent din punct de vedere vizual și veritabil generator de adrenalină.

BUNE:
- grafica
- multiplayer-ul

RELE:
- prea mare
- poate genera plictiseală

CONCLUZIE:



Nu este un joc rău, există însă o mulțime de jocuri asemănătoare care oferă mult mai multe satisfacții. PURE, MotorStorm, DiRT.

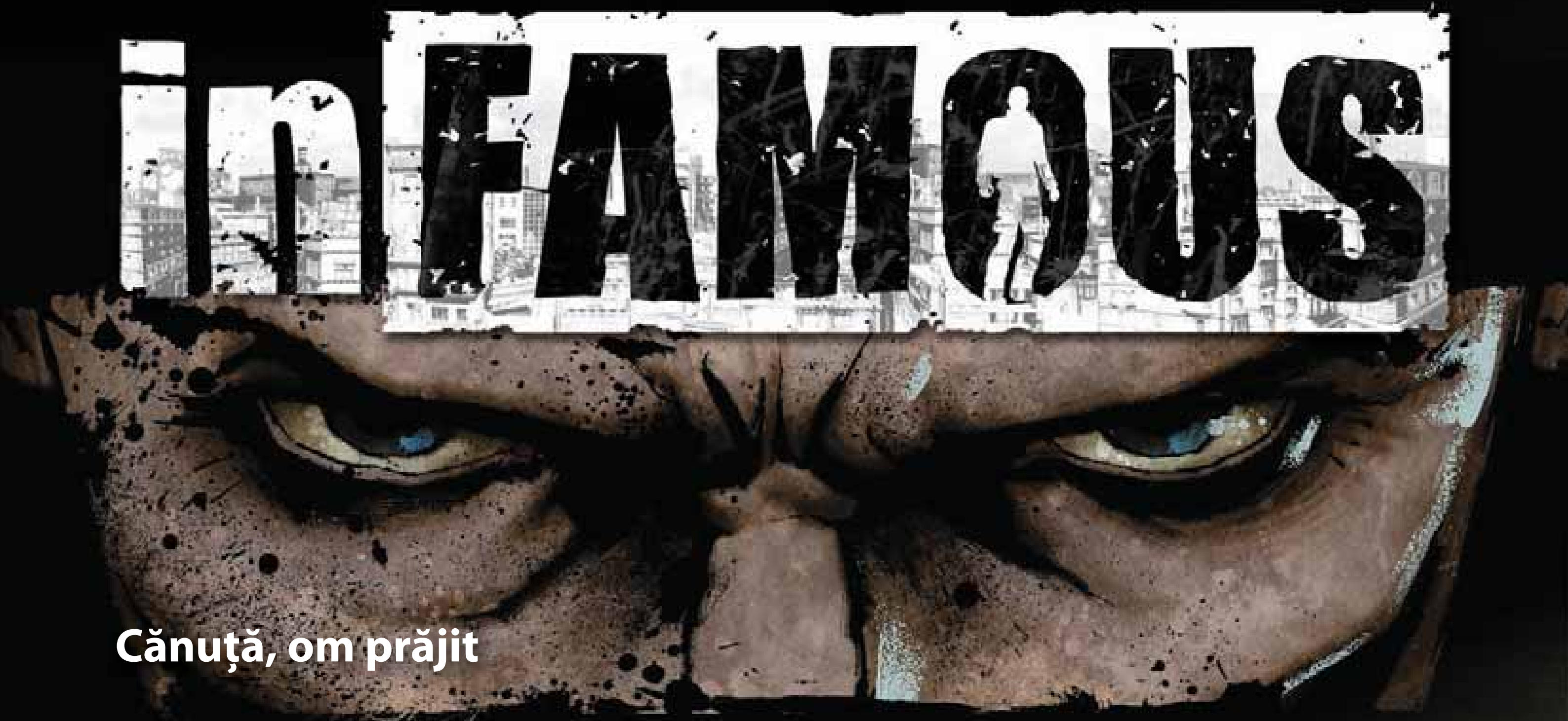
7,4

GRAFICĂ	08
SUNET	07
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	--
IMPRESIE	07



Gen Racing **Producător** Asobo **Distribuitor** Codemasters **Ofertant** GameShop.ro
ON-LINE www.fuel.com

CERINȚE MINIME:
Procesor PIV 2.5 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 512 MB VRAM



Cănuţă, om prăjit

De e să dăm crezare efectelor înregistrate după fiecare dezastru din benzile desenate cu supereroi, ar însemna că de fiecare dată când un individ plecat cu oile e lovit de trăsnet sau călcat de o căruţă iradiată, acesta va ieşi din ruine uşor zgâriat, dar înzestrat cu abilităţi supraomeneşti şi o rudă sau un prieten care să-l ţină ancorat în realitatea cotidiană în timp ce îi ies tentacule din nări şi fulgere din limbă.

Dar nu vom da crezare acestor mituri, dragi copii, pentru că buletinul de ştiri vesel ne confirmă în mod repetat că, atunci când te lovesc între ochi câteva sute de milioane de volţi, nu te mai scoli. Făceam această observaţie redundantă de altfel pentru a preveni cele câteva cazuri de gameri cititori de LEVEL cărora le-ar veni ideea magnifică de a ţine în braţe patru kilograme de explozibil artizanal în speranţa că vor ajunge exact ca „ăla din inFamous”. Ştiu, prin ceea ce scriu salvez vieţi. Asta e superputerea mea.

Ceea ce nu pot să fac e să trag cu trăsnete din degetul mic, să plutesc cu ajutorul unor jeturi de scântei sau să arunc grenade cu amperi după găştile cu Kalashnikov de prin cartier. Pentru asta veţi vrea să-l contactaţi pe Cole McGrath, eroul (sau antieroul) lui inFamous, un curier de rând care a avut nenorocul să livreze o anumită bombă (aparent) la o oră nepotrivită. Rezultatul? Un crater de mărimea artistei Nikita, în mijlocul căruia Cole îşi începe epopeea ionizată.

Amicul lui, un rotofei pe nume Zeke, i se alătură într-o călătorie plină de prize şi scântei în care Cole, în funcţie de abordarea jucătorului, va elibera treptat metropola de inamici, o epidemie şi haosul rezultat din carantina iniţiată asupra Empire City sau se va proclama încet-încet cel mai tiran dintre pământeni. Femeia lui Cole, Trish, îi dă verde când află că bomba care i-a ucis sora se întâmpla să se afle în ghiozdanul iubitului ei. Eh, dar c'est l'amour qui fait pleurer...


Să vezi ce te încarc eu acuma!

Dinamul

În timp ce premisa lui inFamous e cât se poate de clasică, mecanica extinde conceptul introdus de Assassin's Creed: un sandbox în care te poţi căţăra pe orice relief al unei structuri, adâncind sentimentul de spaţialitate într-o manieră teribil de spectaculoasă. Faptul că poţi aborda o misiune sau eveniment din orice direcţie şi etaj este şi el un merit în sine: luptele sunt ceva mai tactice decât în, să zicem, Prototype şi nu o dată am tresărit când mi-am dat seama că asaltarea în prima jumătate a jocului a unui grup de inamici a rezultat subit în moartea mea candidă, înainte să apuc să-i... şochez.

Ulterior, odată cu deblocarea abilităţilor din ultimul Tier, se înlesneşte drastic măturarea cu făraşul a elementelor indezirabile din oraş, dar stăpânirea combo-urilor (numite Stunts în inFamous), care e obligatorie dacă nu sunteţi fetiţe şi jucaţi pe Easy, ţine exclusiv de abilităţile jucătorului şi nu de câte puteri cataclismice vi se acordă.

E important de ştiut că, în concordanţă cu un principiu fundamental al fizicii clasice, Cole nu produce energie din dosul palmei, ci acţionează ca un fel de acu-

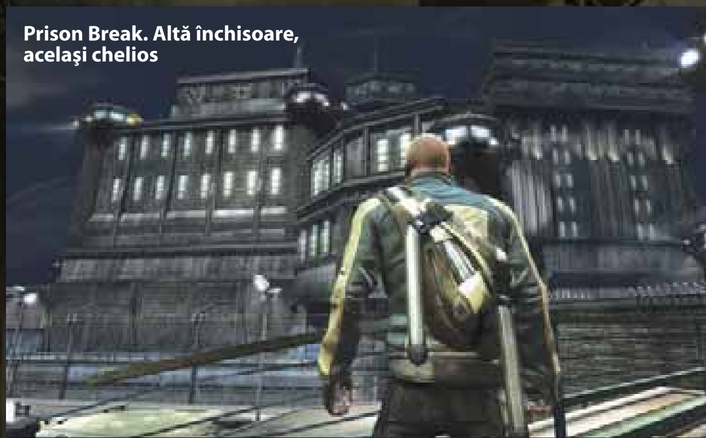

Supernova Disco

mulator uman: poți extrage curent electric din practic orice conține această energie, de la lampadare la taxiuri, dar utilizarea puterilor speciale îți va consuma rezerva destul de repede.

Sigur, ajută destul de mult faptul că găsești cioburi fluorescente care îți cresc rezerva de iepuraș Duracell,

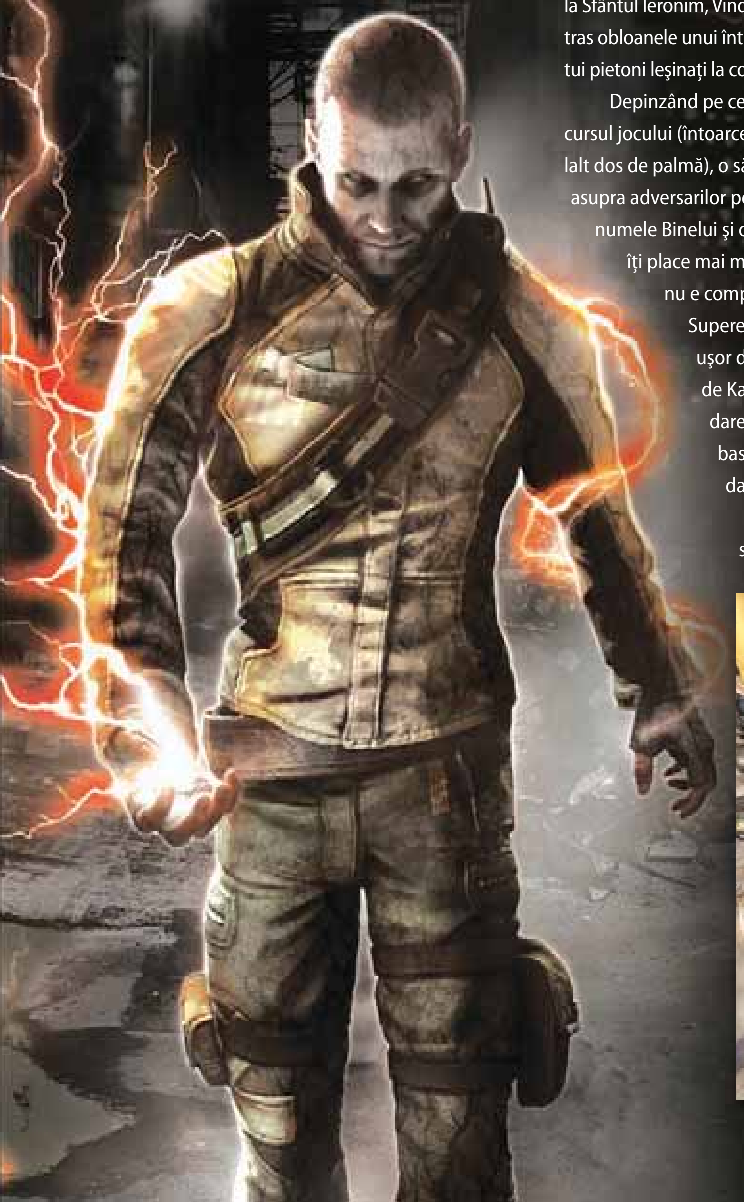

Obi-Wan has taught me well...


Force Push™ HD


Prison Break. Altă închisoare, același chelios

dar în anumite momente, unele zone ale orașului sunt în beznă totală (abonații Electrica din diverse zone ale țării vor simți o familiaritate deranjantă) și va trebui să dai drumul la turbine înainte să poți profita de sursele de curent împrăștiate pe stradă.

Un element ușor interesant, chiar dacă deloc original, este moralitatea personajului. Sigur, aplicată în tiparul tipic consolistic/BioWare/Bethesda, construit în jurul ideii că fie ești Scaraoțchi încarnat, dispus să pună la podea cetățeanul de rând la orice oră pentru a-și umple bateriile din forța de viață fragilă a victimei , Iisus Cățărătorul-de-Blocuri, slobozind comunitatea de sub robia unor demoni îmbrăcați în hanorace de la Mammut sau să treci de la Adolf Hitler la Sfântul Ieronim, Vindecătorul de Oase dacă, după ce ai tras obloanele unui întreg arbore genealogic, „repari" destui pietoni leșinați la colț de stradă.



Depinzând pe ce filosofie de viață vei merge în cursul jocului (întoarce celălalt obraz sau întoarce celălalt dos de palmă), o să pui cătușe din curent electric asupra adversarilor pentru un bonus de experiență în numele Binelui și o să le aspiri ultima vlagă în caz că îți place mai mult crucea cu capul în jos. Evoluția nu e complexă, variația de gameplay dintre Supererou și Villain constă în filmulețe ușor diferite, câteva puteri restricționate de Karma și un alt set de misiuni secundare. Ah, și ai ~~sabia laser~~ trăsnetul albastru dacă ești ~~Jedi~~ bun sau roșu dacă ești ~~Sith~~ rău.

Și dacă tot am menționat misiunile secundare, crede-mă pe cuvânt când îți zic că sunt ceva mai multe la număr decât mâna anostă de matrapazlâcuri din Assassin's Creed, chiar dacă o să apuci să repeți câteva dintre ele pe parcursul jocului.

Un fluture pe lampă...

Prima întrebare pe care mi-a adresat-o cineva când îi povesteam cu ce se mănâncă inFamous a fost: „Bă da' câte chestii poți să faci cu curentul electric?". Unele puteri nu au foarte mult sens după legile fizicii cinetice, dar poți să electrifiezi orice suprafață care acționează ca și conductor, poți împinge oameni și obiecte cu un fel de „Force Push" din curent electric, poți simți sursele de curent electric din apropiere sau să te încarci cu curent electric, să te arunci de pe cel mai înalt bloc din cartier și să bubui precum un obuz, aruncând totul în aer în jurul tău atunci când te lovești de ciment. Ah, și nu iei fallda-


Prince of Stâlpia

mage de nicio culoare.

Dacă mergi pe Calea Necuratului, o să ai la dispoziţie alte bonusuri la anumite vrăji când devii mai puternic, precum şi abilităţi unice, cum ar fi Arc Lightning. Aş zice că Binele e ceva mai defensiv şi single-target, în timp ce Răul e concentrat mai mult pe masacre libere, Area-of-Effect style.



Cum să deblochezi traficul – ghid pentru bucureşteni



Lăsaţi roboţii să vină la mine...

O formă mult mai simplistă a Web of Intrigue din Prototype, fără să fie monotonă sau neinteresantă, este reprezentată de Dead Drops, nişte log-uri audio pe care le extragi din diverse antene împrăştiate prin oraş. Prin intermediul acestora, reconstruieşti ceea ce s-a întâmplat în spatele perdelelor, datorită mărturiilor audio ale unui individ dispărut pe care îl cauţi pe parcursul unei bune bucăţi din joc. În timp ce nu se bucură de pluriperspectivismul spectaculos sau montajele cu iz de epilepsie din Prototype, Dead Drops rămân un element narativ suculent.

Prin ochii unui neon ambulant

inFamous, ca şi Assassin's Creed, Mirror's Edge sau mai recentul Prototype, se bucură de o senzaţie de spaţialitate şi dinamică ieşite din comun. Acrobaţiile şi parkour-ul realizat de Cole te ţin mereu în mişcare, explorând oraşul din mai multe perspective şi de la diverse etaje. Spre deosebire de Prototype însă, inFamous se bucură atât de un decor mai viu şi o viaţă de trotuar ceva mai apropiată standardului GTA, cât şi de animaţii şi grafică ceva mai elaborată.

Dezavantajul e că în timp ce Prototype e dinamic datorită vitezelor incredibile pe care le atingi alergând în verticală pe blocuri perfect paralelipipedice, fără denivelări subtile, gimnastica ceva mai realistă a lui Cole McGrath e mai lentă. Şi în timp ce Alex Mercer, băiatul cu glugă din Prototype, nu se jenează să împrăştie maţele cui i se năzare pe străzile pline de taxiuri ale Manhattan-ului, băiatul tuns „periuţă" din inFamous e mai apropiat de idealul Marvel Kids.

Filmuleţele cinematice sunt realizate în stil motion comic şi sunt de o calitate excepţională. Atmosfera creată de acestea amplifică semnificativ senzaţia că eşti într-o bandă desenată, chiar dacă replicile şi scenariul sunt destul de puerile per total. Povestea nu e vreo capodoperă, însă are toţi parametrii specifici genului şi, dacă înţelegi contextul, te poţi bucura de valoarea de divertisment oferită.

Ceea ce depăşeşte la capitolul prezentare până şi aspectul vizual este coloana sonoră. Compusă de Amon Tobin, printre alţii, creează o stare unică printr-un fel de trip-hop instrumental bine integrat în universul urban. Zgomote tipice oraşului se încolăcesc în jurul unor beat-uri inspirate, ceea ce demonstrează încă o dată că angajarea vârfurilor de lance din diverse domenii în contextul unui joc video poate avea rezultate prolifice, chiar dacă diferă mediul.

Comparaţie

inFamous şi Prototype par să fie rezultatele unui experiment social: parcă s-a dat desemnat aceeaşi temă pentru doi developeri şi au venit fiecare cu viziunea lui asupra aceluiaşi concept. Alegerea e destul de simplă: dacă preferi grafică, parkour şi o atmosferă de comics, cumpără inFamous. Dacă însă vrei violenţă ceva mai explicită, haos, anarhie şi dinamism de-ţi pocnesc tâmplele, Prototype ar fi o alegere mai potrivită.

■ **Zuluf**



Pewpew, laz0rbeamz!

alternativa



PROTOTYPE

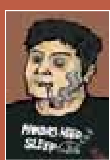
Asemănător din multe puncte de vedere, Prototype nu e cel mai bun lucru de la inventarea Penicilinei, dar e bun de-o injecţie. E nici prea-prea, nici foarte-foarte, dar pentru un weekend-două o să te ţină surprinzător de mult în faţa monitorului.

**LEVEL IULIE 2009*

BUNE:
- prezentarea de excepţie
- coloana sonoră sublimă
- misiuni secundare relativ variate
- sistemul de moralitate

RELE:
- poveste încărcată de clişee
- variaţie mică dintre Bine şi Rău

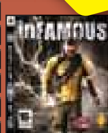
CONCLUZIE:



inFamous este fără doar şi poate un joc de consolă făcut ca la carte – prezentarea este de excepţie, mecanica are un dram de variaţie şi o sămânţă de motivaţie care lipsesc multor jocuri sandbox deşi sunt, după părerea mea umilă, absolut necesare şi există un licăr de rejucabilitate datorită dualităţii personajului. Putem ierta simplitate anumitor aspecte ale jocului, că doar e de consolă...

9,8

GRAFICĂ	10
SUNET	10
GAMEPLAY	10
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	09
IMPRESIE	10



Gen Action/Adventure **Producător** Sucker Punch Productions **Distribuitor** Sony Computer Entertainment **ON-LINE** www.infamousthegame.com

Consola PlayStation 3 oferită de Flamingo Computers



Distracție vâscoasă

Nu multe sunt filmele care m-au marcat de-a lungul vieții. Slavă Domnului, am văzut destule filme la viața mea. Filmele bune îți rămân în cap și le revezi cu ochii minții, ca pe o geamandură în largul mării. Totul în jur pare la fel, nu recunoști un val de celălalt, dar geamandura este acolo orice s-ar întâmpla. O ține acolo o secvență muzicală, un personaj trăsnit, o glumă bună, o realizare de excepție sau toate cele de mai sus. Ghostbusters le cuprinde pe toate. Cine nu știe melodia de pe coloana sonoră a filmului, mâna sus. Ce bine că nu vă văd cu mâna pe sus, căci vă loveam peste degete și vă trimiteam la colț. Nu se poate ca, în momentul în care cineva te vede cu mâna pe telefon și te întreabă pe cine suni, să nu răspunzi că pe vânătorii de fantome. Who you gonna call? Ghostbusters!

Un joc ce are în spate un film cu o asemenea rezonanță și pedigriu poate să fie ori un mare succes ori un eșec trist, iar cei care se apucă de acest proiect trebuie să fie foarte curajoși.

Și sunt chiar ei

Faptul că Dan Akroyd a fost cel care a scris scenariul acestui joc și că a fost implicat în producerea sa din momentul cel dintâi al existenței sale nu poate să fie decât un punct în plus în favoarea jocului. Brendan Gross, producătorul executiv al acestui joc, ne spune că Akroyd este chiar Ray Stantz în viața de zi cu zi. Vorbești cu el despre Ghostbusters, iar ochii săi se luminează și se pornește să turuie ca o moară stricată despre echipament, despre poveste și despre tot ce are legătură cu Ghostbusters. Cum să nu iasă ceva bun din asemenea devotament?

Mai ales că și restul distribuției filmului s-a implicat direct în dezvoltarea acestui joc. Vocile și chiar gesturile


Who took my uvula?

LUNGUL DRUM SPRE CASĂ

În 2006, isteții de la Zootfly s-au apucat de realizarea unui joc Ghostbusters, dar fără a se grăbi prea tare să achiziționeze de la Sony drepturile de a-l produce. Sau poate că nu au insistat destul. Cu toate acestea, compania a lansat și răspândit la un moment dat câteva materiale video care ne-au făcut cunoștință cu o versiune primară a jocului, dar suficient de reușită pentru a face vâlvă pe culoarele internetului. Însă chiar și așa, Sony avea să-i lase cu ochii în soare, motiv pentru care Zootfly a schimbat macazul și a decis să se concentreze asupra jocului TimeO, un titlu care, aparent, are multe în comun cu „defunctul" Ghostbusters.

Coincidență sau nu, în primăvara 2007, Sierra Entertainment și Terminal Reality s-au întâlnit cu Sony pentru a discuta posibilitatea dezvoltării propriului lor joc Ghostbusters și, ajutați de reacțiile pozitive stârnite de materialele video lansate anterior de Zootfly, au reușit să obțină drepturile de a-l realiza. Puși pe fapte mari, băieții de la Terminal Reality s-au apucat imediat de treabă (că doar deh, conceptul de bază îl aveau deja – Mulțumim Zootfly!), dar nimic nu i-a pregătit pentru ceea ce avea să urmeze.

Colac peste pupăză, dezvoltarea jocului a fost oprită în clipa în care Vivendi și-a unit forțele cu Activision, formând gigantul Activision Blizzard, noua companie (distribuitoare a titlurilor Vivendi și Sierra) anunțând că va lansa doar cinci francize prin Activision, Ghostbusters și Brutal Legend sfârșind prin a fi trimise la naftalină. Din fericire, ambele titluri și-au găsit ulterior salvarea, Ghostbusters fiind cumpărat de Atari, iar Brutal Legend de către EA.

De remarcat că succesul jocului Ghostbusters a fost garantat pe jumătate din start, datorită implicării în procesul de producție a unor nume importante din distribuția celor două filme Ghostbusters. Dan Akroyd și Harold Ramis, scenariștii filmelor, nu și-au împrumutat doar vocile în joc, realizându-i și scenariul. Dan Akroyd, creatorul fenomenului Ghostbusters, a declarat chiar că „jocul este, de fapt, al treilea film." Așadar, vizionare plăcută!

■ KiMO



Dan Akroyd - comedian, actor, scenarist, muzician, creator de vinoase și ufolog. Spiritualist declarat, mândru purtător al Insignei Spiritualiste. Vorba lui, pe cuvânt de cercetaș!



personajelor din joc sunt recunoscute uşor de cei care au văzut filmul. Mai ales Bill Murray. De departe cel mai haios personaj din film, Murray este la fel şi în joc. Acelaşi mucalit cu care sunteţi obişnuiţi, aceleaşi gesturi haioase şi replici atât tăioase, cât şi complet pe lângă ceea ce se întâmplă. Jocul urmează acelaşi tipar ca şi filmul. Nu ca poveste, ci ca mod de desfăşurare. Un 3rd person adventure, la un pas de a fi catalogat ca un 3rd person shooter, jocul combină acţiunea cu comedia. Înţesat de multe momente de respiro în care personajele pun cap la cap ceea ce se întâmplă în jur, jocul se transformă din vânătoare de fantome într-un adevărat recital actoricesc în care Murray, Akroyd , Harold Ramis şi Ernie Hudson se întrec în explicaţii neverosimile şi în glume inteligente.



Pentru a nu strica atmosfera creată de personajele principale ale poveştii şi printre care în niciun caz nu eşti şi tu, producătorii au introdus un al cincilea vânător de fantome. Un recrut tânăr şi destul de imbecil încât să-l lase pe dr. Egon Spengler să testeze toate noile aparate pe pielea lui, fără niciun comentariu. Astfel că, deşi vei face toată munca de jos, nu vei scoate niciun sunet pe tot parcursul jocului şi vei face tot ce ţi se spune. Deşi sună cam umilitor, nu este, deoarece toate sarcinile primite de tine le vei împărţi cu restul echipei controlate de AI.

Jocul este incredibil de bine realizat din punct de vedere grafic. Feţele, mimica, decorurile, stafiile, toate sunt făcute la mare artă, cu un simţ de răspundere fenomenal. O atenţie deosebită a fost acordată proton pack-urilor din spatele vânătorilor de fantome. Fiecare detaliu, fiecare luminiţă, fiecare şurubel este făcut cu atenţie, astfel încât să nu i se poată reproşa nimic rucsăcelului electronic. Acest proton pack este cel mai important accesoriu al tău. Din el îţi tragi viaţă, din el tragi cu razele protonice în stafii şi tot cu el te protejezi când o stafie mai nărăvaşă dă cu copita şi te dă cu roatele în sus. Impropriu spus te protejezi, doar îţi amortizează un pic căderea, dar măcar nu dai cu tărtăcuţa direct de asfalt.

Deşi ca gameplay jocul este la prima vedere incredibil de liniar şi de repetitiv, povestea, replicile partenerilor, mediul înconjurător şi inamicii în continuă schimbare te fac să uiţi că, de fapt, tot ce faci este să tragi cu aceleaşi raze protonice după stafii, pe care apoi le tragi spre capcană după principiul mulinează, mulinează, dă-i linie… Un alt plus împotriva monotoniei gameplay-ului este faptul că jocul are şi un sistem de upgrade al sistemelor aflate sub controlul tău. Cum îl faci? Păi fiecare fantomă capturată îţi aduce o recompensă de la primărie, cu care poţi să cumperi ce-ţi doreşte inimioara. Oricum, plimbă-te cu grijă căci fiecare pahar spart din greşeală trebuie să îl plăteşti din buzunarul propriu, aşa că nu trage ca bezmeticul în stânga şi în dreapta.

Am tot vorbit despre replicile personajelor, despre stafiile şi mediul înconjurător în continuă schimbare, dar nu am spus nimic despre povestea jocului. Ei bine, nici nu vă spun, căci farmecul constă în descoperirea ei pe parcurs. Evenimentele din joc au loc la doi ani după acţiunea celui de-al doilea film. Îl ţineţi minte. Ăla care nu a fost aşa fain ca primul şi în care Sigourney Beaver, pardon, Weaver, era tânără şi neliniştită. Nu vă spun mai multe de atât. Doar că vă veţi întâlni din nou cu monstrul de bezea, vezi curăţa holurile hotelurilor de piraţi şi veţi alerga valkirii dolofane prin operă.

■ **Koniec**

alternativa



FREEDOM FORCES VS. THE 3RD REICH

Deşi nu au prea multe în comun, cele două jocuri sunt asemănătoare ca stil de joc. Desenele animate din timpul celui de-al Doilea Război Mondial, în care propaganda americană încerca în toate modurile să implice poporul american în război, aducând în scenă super eroi pentru a lupta împotriva naziştilor, au fost luate ca bază pentru acest joc. Astfel veţi putea alege dintr-o gamă largă de supermeni pentru a lupta împotriva hitleriştilor.

**LEVEL APRILIE 2005*

BUNE:
- grafica foarte bună
- umor fin şi de calitate
- poveste antrenantă

RELE:
- poate prea monoton pe alocuri
- lipsa unei componente multiplayer la fel ca în varianta pentru console

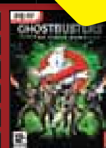
CONCLUZIE:



Jocul este inteligent şi distractiv, comic şi antrenant. O grafică impresionantă şi o atenţie extraordinară acordată unui joc bazat pe un film. De obicei, astfel de jocuri nu sunt nemaipomenite, bazându-se mai mult pe succesul filmului decât pe o realizare de excepţie, dar Ghostbusters the Video Game este complet diferit. Jos pălăria.

8,8

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	09
IMPRESIE	09

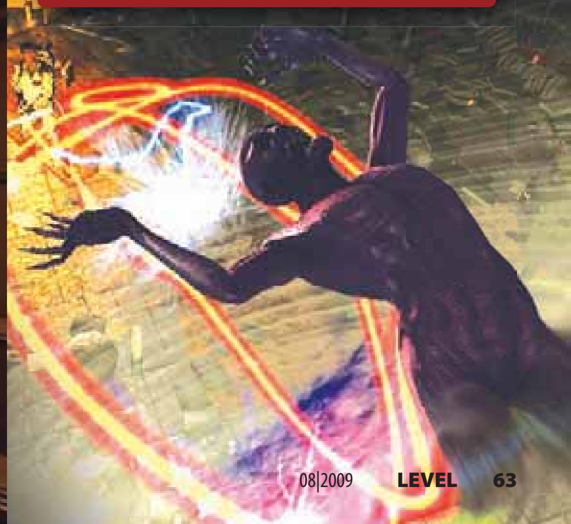


Gen 3rd person action/adventure **Producător** Terminal Reality **Distribuitor** Scee **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** www.ghostbustersgame.com

CERINŢE MINIME:
Procesor PIV 2 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare 3D** 512 MB



Unde e carnetul, pramatie?

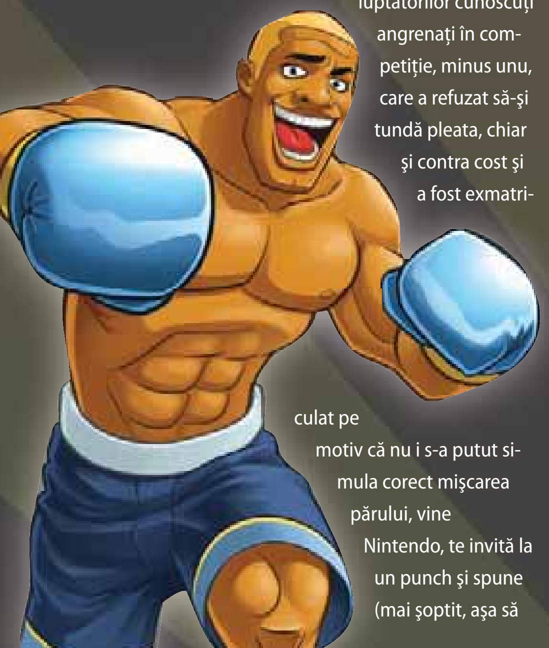


Punch-Out!!

Te fac un punch?



Realizez acum, după o tură de Punch-Out!!, că ar trebui să ne bucurăm că există Wii. Atâtea câte sunt și câte vor mai urma, titlurile bune ale acestei console nu ne vor lăsa să uităm că jocurile nu înseamnă doar fotorealism, hd, efecte volumetrice etc. În era UFC-ului, adică a jocului, foarte bun de altfel, în care poți vedea până și venele de pe picioarele majorității luptătorilor cunoscuți angrenați în competiție, minus unu, care a refuzat să-și tundă pleata, chiar și contra cost și a fost exmatriculat pe motiv că nu i s-a putut simula corect mișcarea părului, vine Nintendo, te invită la un punch și spune (mai șoptit, așa să nu se supere nimeni): „mai dă-i dracu' p'ăștia cu obsesiile lor compulsive, niște jocoholici care nici nu mai realizează care este adevărata menire a jocurilor, hai mai bine să ne distrăm!".



Și pornești, mândru că poți trece peste aceste obsesii, doar pentru a ajunge în foarte scurt timp să privești tâmp către monitor... nu poți alege decât un personaj? Nu te poți mișca în ring? Nu ai decât trei ori două tipuri de lovituri? Într-un fighting game, în 2009. Nici multiplayer online? Pe bune?

Cel mai probabil greșești dacă renunți, pentru că, așa cum o face de obicei, Miyamoto-san aruncă inițial în luptă simplitatea. Nici nu-mi mai aduc aminte de câte ori mi-am spus înainte de a deschide un titlu al maestrului: „ce-ar putea fi diferit, o să fie același Mario, aceeași Zelda, același Metroid etc. puțin schimbate" pentru ca apoi, în scurt timp, să mă prefac cunoscător și să-mi înghit cuvintele. Dar totuși... pe bune? Cu toate aceste restricții, tot va reuși să ne convingă și să ne bucure?

Pe bune

Jocul ne pune la dispoziție două moduri de control plus unu, impecabile ca implementare, dar adresate fiecare în parte altui tip de jucători. Ele sunt atât de diferite, încât pot spune fără să exagerez că te vei juca altceva în compania fiecăruia. Aproape că ai două jocuri și jumătate într-unul.

Am ales să construiesc această recenzie în principal în jurul modului „activ" de control, cel care te roagă să ții remote-ul într-o mână și nunchuck-ul în cealaltă și să lovești adversarul într-un mod cât se poate de intuitiv. Bineînțeles, se poate încerca sau schimba pe sistemul „tradițional" de control în orice moment, prin rotirea cu 90 de grade a remote-ului și decuplarea nunchuck-ului, dar sincer nu văd de ce ți-ai lua un fight... err.., un



Nu te speria, îți cresc imediat unu și-n partea cealaltă



Bine te-am regăsit!



En garde...

simulator de box pe Wii, dacă ai de gând să leneveşti pe canapea de unde să apeşi două butoane, când pentru asta există soluţii mult mai interesante.

Am ezitat mai sus în a clasifica jocul. Iniţial l-am pornit cu ideea preconcepută că este un fighter, lucru care mi-a şi alimentat pentru o perioadă frustrarea. Reuşeam să mănânc bătaie (după primii 2-3 luptători) oricât de frenetic dădeam din braţe. A urmat apoi o perioadă de tranziţie, în care am început să lupt mai calculat, să mă feresc, să mă antrenez. Probabil grafica cartoonish şi caricaturizarea excesivă a personajelor m-au mai ţinut un pic în expectativă, dar odată cu câştigarea centurii de campion al Ligii Mari şi accederea în categoria grea, a devenit cât se poate de clar. Punch-Out!! nu este un simplu fighter şi în niciun caz un button/arm masher, este un simulator de box!

Restul nu e poveste

Deşi jocul nu are poveste, câteva filmuleţe, antrenorul, care-ţi stă mereu aproape şi chiar şi profesionalismul combatanţilor, vizibil mai ridicat pe măsură ce avansezi în turnee, reuşesc să te transpună în lumea boxului, în pielea Micului Mac.

De fapt, fiecare luptă în sine devine o mică schiţă, pentru că fiecare luptător are propriile animaţii, lovituri, intro-uri, ticuri, blufuri, fumuri, finalizări. Jocul se transformă încet, mai ales dacă vrei să-l termini cu un palmares pozitiv, într-un puzzle, ajungi să faci totul calculat, eschivele şi blocajele devin mai importante decât ploaia de pumni, strategia şi conservarea energiei la fel. Antrenamentul, în care lupţi împotriva hologramelor adversarilor, devine imperativ.
Aici descoperi breşele din garda lor, viteza de reacţie şi loviturile, dar şi felul în care poţi contraataca. Unii au o gardă impenetrabilă şi trebuie să-i iei prin surprindere, alţii poate sunt buni încasatori la corp şi ar fi bine să-i cauţi la cap, alţii poate sunt stângaci şi te vei vedea obligat să foloseşti alte eschive, sau poate au o lovitură preferată şi devin previzibili etc.

Faptul că tu preiei, parţial, acţiunea şi chiar arunci pumni în loc să apeşi butoane face ca acest titlu să devină cel mai bun simulator de box existent. Îţi deschide ochii, asta dacă nu cumva erai deja în temă, asupra unui sport subapreciat şi chiar hulit de foarte mulţi. Dacă joci Punch-Out!! cu seriozitate şi nu doar pentru distracţie, sunt multe şanse ca la următoarea gală de box televizată să priveşti totul cu alţi ochi. Vei observa tactica, eschivele, schimbările de ritm, capcanele, rutinele, antrenorul şi ce spune el în colţ, multe... Vei aprecia cum se cuvine unul dintre cele mai dure sporturi existente şi nu o vei face doar pentru spectacol, vei realiza că este mult, mult



Am spus en garde!



mai mult de atât, iar marii campioni sunt adevăraţi maeştrii şi nu doar nişte unii care se bat în ring.

Antrenament pe bune

Spun că preiei parţial acţiunile pentru că de fapt controller-ele vor interpreta doar mişcarea de du-te vino a mâinilor tale, nu şi felul în care loveşti. Bineînţeles, nu te opreşte nimeni să eschivezi şi în realitate, odată cu mişcarea manetei nunchuck-ului, lucru de preferat de altfel, sau să ridici braţele mai sus când apeşi pe butonul aferent şi vrei să loveşti la cap; dar aceste mişcări nu vor fi interpretate de joc. Ar fi fost bineînţeles de preferat o libertate mai mare de exprimare, libertate posibilă şi confirmată de boxul care vine cu pachetul Wii Sport, dar se pare că Miyamoto-san a decis că un astfel de control ar fi devenit frustrant într-un joc atât de necruţător ca Punch-Out!!.

De fapt, dacă stau să mă gândesc bine, nu ar fi devenit doar frustrant, pentru mulţi ar fi devenit în foarte scurt timp imposibil. În 10-15 minute de la start vor curge apele pe tine, adrenalina va fi în tavan, iar reflexele şi senzorii ar fi bine să-ţi funcţioneze la capacitate maximă. Boxul nu este pentru oricine, iar titlul aici de faţă te loveşte fără menajamente. Am observat că fiecare prieten care l-a încercat are limitele lui, unii ajung mai departe, alţii mai puţin. Pur şi simplu reacţiile şi coordonarea te trădează la un moment dat. Dacă ţii neapărat să termini jocul în modul „activ" de control, vei avea nevoie de antrenament şi aici nu mă refer la timp petrecut în modulul aferent din cadrul jocului, nu, pur şi simplu de antrenament fizic şi mintal, real. O să observaţi cât de greu este să vă modificaţi şi să vă adaptaţi strategia pentru următorul oponent, chiar şi un „simplu"



Glumeam



Hopaa!!


Cazi odată, nu văd câtă viaţă mai am din cauza ta

stânga-dreapta-stânga în loc de un dreapta-stânga-dreapta, repetat anterior cu orele, vă va bloca şi frustra.

După multă muncă, am ajuns să lupt pentru centura de campion la categoria grea, loc în care m-am cam poticnit, pur şi simplu mâinile nu-mi sunt destul de rapide (încă, sper că încă) pentru a mă purta către victorie, mai ales în condiţiile în care Mr. Sandman pare că trebuie bătut la pumni, adică prin aruncarea loviturilor cu o fracţiune de secundă înaintea lui.



Una din fundu' grădinii

Dacă încercaţi varianta de control „activ +" în care Balance Board-ul preia mişcarea centrului vostru de greutate şi produce eschive în concordanţă, veţi observa că totul devine şi mai greu. După alte antrenamente, pentru că în cazul meu revenirea la poziţia drepţi nu era corectă şi placa eschiva imediat şi în partea opusă, am reuşit să ajung (destul de repede) la categoria grea, unde m-am şi împotmolit. Simt că se mai poate, dar încă nu am ajuns să-mi coordonez atât de bine şi centrul de greutate şi mâinile.

Ajungi să simţi duritatea acestui joc pe pielea ta. Chiar dacă nu primeşti pumni şi nici nu foloseşti cine ştie ce forţă când îţi arunci braţele, după trei ore eu eram rupt. A doua zi aveam febră până şi la muşchii degetelor mari ale mâinilor. Atenţie deci, mai ales când jucaţi împotriva unui prieten, distracţia va face să treacă timpul pe lângă voi, strategia se pierde, iar mişcările voastre vor deveni frenetice. Nu uitaţi să faceţi pauze!



Reveniri

Bineînţeles, dacă vrei neapărat să termini jocul (recomand un user nou cu care să o iei de la început; odată depăşite, partidele nu pot fi reluate), poţi trece oricând la modul „tradiţional" de control, unde totul este muult, mult mai simplu. E şi normal, antrenamentul nostru la butoane e infinit mai bun decât cel fizic. Bine, să-l termini e doar un mod de a spune, pentru că imediat ce devii campion al greilor, se deschide modul de joc Title Defence, greu, chiar şi la butoane. Iar după ce ne apărăm cu succes titlul, primim câte trei provocări pentru fiecare luptător în parte. Acestea variază de la a reuşi o lovitură „pretenţioasă" în prima repriză şi până la obligaţia de a nu primi nicio lovitură pe parcursul întregii partide. Dacă tot nu este suficient, poţi oricând să-ţi inviţi prietenii la un split-screen şi să vă căpăciţi în cel mai haios box apărut până acum. Aici vei încerca orice şiretlic pentru a te transforma cât mai repede într-un Hulk Mac cât jumătate de ecran, care-ţi va da posibilitatea să-ţi faci afiş tovarăşu'. Acesta se va strădui să ghicească direcţia pumnilor tăi şi să se ferească, până-ţi trece, pentru ca, imediat după, cursa după transformare să reînceapă.

Realizez acum că poate tonul grav şi susţinut al articolului nu face cinste unei alte importante părţi a jocului. P-O!! nu uită în niciun moment să se ia în râs, să fie ironic, să ne smulgă zâmbete, hohote chiar. Caricaturizarea grafică evidentă a personajelor este susţinută cu mult bun gust de voci, sunete, mişcări, lovituri, efecte, avem chiar şi tuşe fine, un gest de teamă, de exemplu, în momentul în care adversarul observă că nu are timp să se dea din calea pumnului, sau de surprindere în momentul în care realizează că nu te-a nimerit. Delicioase sunt şi caracterizările făcute fiecărui oponent în parte printr-un mic calup de imagini, un Don Juan cu calviţie, un neamţ trecut de vârsta a doua, personaje de neuitat, creionate la limita „corectitudinii politice".

Degeaba mai despic firul în patru, oriunde te uiţi găseşti profesionalism, pasiune, atenţie la detaliu, grijă pentru distracţie (a noastră). Jos pălăria domnule Miyamoto! Oare a câta oară?

■ ncv

alternativa



WII SPORTS

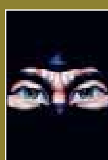
Deşi doar o colecţie de jocuri mici, parcă un demo creat pentru a pune în evidenţă abilităţile consolei, Wii Sports refuză să moară. Dacă nu doreşti atât de mult de la jocul tău de box, poţi rămâne liniştit la ce-ai primit iniţial, distracţia e garantată, mai ales în mai mulţi.

***LEVEL FEBRUARIE 2007**

BUNE:
- prezentarea
- modurile de control
- îţi deschide ochii
- te antrenează
- te distrează

RELE:
- lipsa multiplayer-ului online
- nu poţi relua o luptă după ce ai trecut de ea
- unele melodii devin enervante

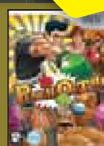
CONCLUZIE:



Miyamoto-san împreună cu Next Level Games ne invită la: antrenament, lecţie de box, puzzle, schiţe, toate pline de farmec şi de haz. Noul rege al boxului pe platforma Wii.

9,2

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	10
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	--
IMPRESIE	10



Gen Fighter **Producător** Next Level Games **Distribuitor** Nintendo **Ofertant** TNT Games, Tel. 021 330 17 19 **ON-LINE** punchout.nintendo.com

Consolă Nintendo Wii oferită de TNT Games


FABRICA DEMENȚĂ
Demențele continuă
numai la Radio 21,
cu Orlando, Escu și Popescu!
21 radio
Stație de Distracție

Virtua Tennis 2009



Ține, bă, fileu' drept!

De ce or fi diferențele între tenismeni și fotbaliști atât de mari? Stai și te uiți la ei și nu vezi niciun jucător de tenis cu chică, creastă, gel și pe sprâncene, tatuaje cu soră-sa pe spinare, rachetă de aur (în afară de surorile Williams, dar ele nu se pun), ăștia nu bat arbitri și chelnerițe, nu sparg semințe pe marginea terenului... ați prins ideea. Ce au unii și ce au ceilalți? De ce Hagi nu e ca Țiriac? De ce la meciurile de tenis nu se aruncă cu cutii de bere și petarde în copiii de mingi? De ce Nadal nu trebuie să curețe terenul de suluri întregi de hârtie igienică pentru a avea unde să servească și nu trebuie să ceară insistent mingea înapoi de la un spectator mai ghebos și negricios? De ce Federer poate vorbi fluent patru limbi, iar Răducioiu după trei ani în Italia a uitat cum se vorbește românește? De ce nimeni care joacă fotbal sau care are abonament la meciurile lui Rapid nu-și pune aceste întrebări? Vă spun eu de ce. Cu fiecare coajă de floarea soarelui scuipată pe parchet în fața televizorului sau în capul vecinului de pe scaunul din față de pe stadion (care nici măcar nu se sinchisește), scuipă și ultimele rămășite de decență și de minte, preferând să dezlănțuie animalul închistat în el în singurul fel în care știe. Înjurături, pumni și spart semințe.

Pe când pe terenurile de tenis vei vedea doar Martini-uri, umbreluțe, măslinuțe, pălării de soare și… femei. Cine are curajul să aducă pe un stadion de fotbal o reprezentantă a sexului frumos? Și ce femeie ar vrea/ar avea curajul să se ducă pe stadion?



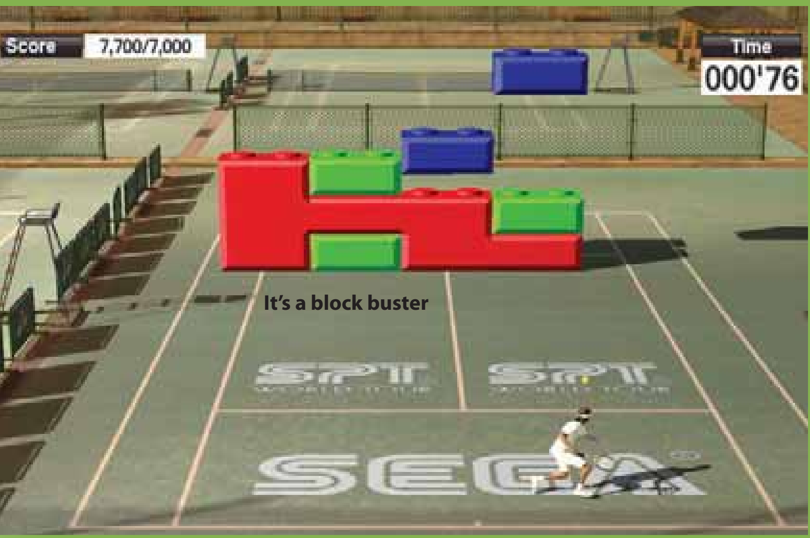
Siiingur,
Atât de singur

Pro sau arcade?

Seria Virtua Tennis este recunoscută dintotdeauna pentru accentele sale arcade puternice. Simularea realistă a unui joc de tenis nu a fost niciodată punctul forte, lucru ce nici nu a fost dorit de fapt, iar cei care căutau o provocare adevărată nu au fost niciodată mulțumiți de Virtua Tennis.

Nici de data aceasta nu putem vorbi despre realism pe terenurile de tenis virtuale. Mingea are terifianta și frustranta tendință de a pica în teren, oricât de dificilă ar fi preluarea. Doar greșelile extraordinar de forțate pot face mingea să cadă în afara suprafeței de joc. Este mai mult decât enervant să știi că ai expediat o lovitură impecabilă, la care adversarul de-abia a ajuns, dar care returnată intră invariabil în teren. Evident că acest lucru te mulțumește extraordinar când ți se întâmplă ție și nu adversarului. Revin totuși și spun că Virtua Tennis nu se vrea un simulator, ci un arcade pe care îl poate juca oricine, fără prea mari probleme. Pentru cei care vor într-adevăr control și realism există Top Spin, care este mai mult decât frustrant cu numărul incredibil de mare de mingi ce ies din suprafața de joc.

După moda lansată de nu știu cine și pe care pe mine mă calcă pe nervi, jucătorul controlat de



It's a block buster



Ahoy, Federrer!

tine în modul de joc carieră poate fi personalizat până în pânzele albe. Atâtea detalii complet irelevante, care îți mănâncă timpul și nervii, nu sunt deloc necesare pentru un joc care nu este MMO. Doar într-un joc a cărui acțiune are loc în totalitate online, asemenea opțiuni de personalizare sunt binevenite și logice. Sega a scos iar ochii cumpărătorului cu prostioare, cu care încearcă să ascundă lacunele legate de gameplay.

Modul carieră este la fel de plictisitor ca și până acum. Cu toate acestea, nu văd cum un turneu de tenis ar putea fi mai animat. Doar este vorba despre doi indivizi care aleargă o minge de colo-colo. Pentru a mai sparge monotonia, între turnee jucătorul se poate antrena cu ajutorul unei serii de mini jocuri, prin care își poate îmbunătăți jocul de picioare și tehnica, serva și voleul și loviturile normale. Le-am grupat două câte două, deoarece ele se dezvoltă deodată, jucătorul având de fapt trei atribute care pot fi îmbunătățite. Jocurile de care vorbeam mai sus sunt haioase și antrenante și te mai scot din liniaritatea competițională. Astfel, ele sunt Pirate Wars, Pot Shot, Count Mania, Shopping Dash, Zoo Feeder, Block Buster și alte câteva. Fiecare dintre ele subliniază caracteristica principală a jocului și care nu este alta decât supremația arcade. De exemplu, în Pirate Wars trebuie să lovești cât mai puternic în niște corăbii de pirați încercând să le scufunzi, în Pot Shot servești de pe marginea unei mese de biliard încercând să bagi cât mai multe bile în gaură, iar în Zoo Dash lovești niște fructe în loc de mingi, încercând să le trimiți direct animalului care le dorește. Toate aceste antrenamente mai mult sau mai puțin haioase le faci sub bagheta lui Tim Henman, antrenorul tău propriu și personal. Stai liniștit, putea fi și Bill Cosby, căci tot același lucru îl făceai și învățai. Cu sau fără ajutorul lui, tot câștigi campionatul.

Cu toate că ni se promitea un engine grafic mult îmbunătățit față de precedentul joc, Virtua Tennis 2009 nu mi se pare deloc mai arătos. Singura modificare notabilă este acea personalizare excesivă a jucătorului. Oricum, în tot răul e și un bine. În multiplayer nu se poate juca cu jucători deja consacrați, ci doar cu cei creați de tine. Astfel că te poți lăuda cu bling bling-urile de pe tine în modul de joc online și, cel mai important, se evită jocul cu același personaj predefinit și multilateral dezvoltat.

■ **Koniec**



Wii MotionPlus

Ca de obicei, pe Wii se schimbă complet jocul. Lumea începe să transpire, să gâfâie și să râdă. Uiți de foame și de sete, uiți de căldură și de muncă și te pregătești sufletește pentru o febră de zile mari.

Versiunea de Wii a lui Virtua Tennis 2009 se poate juca asistat de Wii MotionPlus. Acest nou gadget Nintendo este un adaptor pentru controller-ele normale de Wii și care permite capturarea mișcărilor de rotație aplicate controller-ului. Astfel mișcările mâinii vor fi mult mai bine recepționate și aplicate pe ecran. Deși este un pic cam sensibil, jocul de tenis cu o asemenea măgărie devine mult mai distractiv și mai incitant. Poți tăia mingile, poți face tot felul de șmecherii care mai de care desprinse din jocul alb. Dacă ai un Nintendo Wii și îți place să dai cu racheta de pământ, strânge bani și de un Wii MotionPlus și distracția este garantată.

alternativa



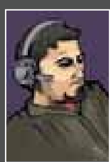
TOP SPIN 3

Alternativa este pentru cei care nu sunt mulțumiți de modul de joc Arcade promovat în Virtua Tennis 2009. Top Spin 3 este pentru cei care vor cu adevărat să fie puși în dificultate și care vor să icnească în fața televizoarelor de fiecare dată când lovesc mingea.
Top Spin 3 este extrema lui Virtua Tennis 2009. Un joc cu profesioniști, despre profesioniști.

BUNE:
- ușor ca un șpriț de vară
- mini-jocuri distractive
- jucat pe Wii este bestial

RELE:
- aceeași grafică
- lipsit de provocare
- monoton

CONCLUZIE:



Nu este un joc nou și revoluționar. Stilul de joc este aproape identic cu cel din Virtua Tennis 3 și, cu excepția a două schimbări în cadrul mini-jocurilor, nimic nu este nou. S-a păstrat același stil de joc arcade, care poate fi mulțumitor pentru cei care nu caută stres și provocare, ci relaxare și o victorie ușoară pe ritmuri tehno.

7,8

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	--
IMPRESIE	08



Gen Sport **Producător** Sega **Distribuitor** Sega **Ofertant** TNT Games, Tel: 021.330.17.19 **ON-LINE** www.sega.com/virtuatennis2009

CERINȚE MINIME:
Procesor PIV 2.5 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB

Lock's Quest



...îi face pe Străjerii Turnului să zâmbească

Mai ţineţi minte Drawn to Life? Un soi de platformer cu mici porţiuni de adventure şi puzzling, în care cei de la 5th Cell au permis jucătorilor să-şi deseneze propriul personaj, arme şi obiecte. A fost extraordinar. Bun. Vă întrebaţi cu ce s-au preocupat producătorii săi între timp? Ei bine, sub oblăduirea THQ, au pus umărul să creeze un joculeţ de strategie, tot pentru Nintendo DS. Adică Lock's Quest. N-are rost să o iau pe arătură, aşa că vă spun din capul locului că le-a ieşit un hibrid foarte interesant între RTS şi Tower Defense, care merită toată atenţia şi este foarte uşor de plasat în rândurile celor mai bune strategii disponibile pe platforma umblătoare. Aşa că au pus la punct universul jocului, aş putea spune tipic ARPG-urilor (Anime RPG), foarte colorat, foarte frumos desenat în stilul caracteristic şi cu o poveste relativ simpluţă şi copilărească, însă nu lipsită de farmec sau de personaje interesante. Bunăoară, în lumea în care Source-ul este resursa de bază (originând din fântâni magice), toate sunt bune şi frumoase, iar tânărul Lock (nu Locke, băi!) îşi duce liniştita viaţă într-un sătuc paşnic, plin de săteni paşnici. Asta până când vrăujitorul (sic!) Lord Agony, pus pe boroboaţe şi mai ales pe acapararea întregii cantităţi de Source din lume, constuieşte o armată de clockworks (roboţei însufleţiţi de magie) şi-i trimite să captureze toate fântânile magice, cu bonus pentru aplatizarea aşezărilor rurale liniştite şi terorizarea sătenilor paşnici. Când războiul ajunge la porţile sătucului de baştine a lui Lock, fireşte, tânărul decide că nu poate sta cu mâinile-n mămăligă, aşa că ia atitudine şi începe lupta împotriva lui Agony, făcând primii paşi într-o carieră de succes, dar nu lipsită de pericole: cea de Archineer. Archineerii sunt un soi de arhitecto-ingineri, capabili să construiască tot soiul de structuri trainice şi năzdrăvănii mai agresive (în speţă, turele şi capcane), folosind nimic altceva decât Source şi rămăşiţe (a se citi gunoaie). Aici începe povestea noastră şi gameplay-ul, pe care de-l veţi încerca, îmi veţi da dreptate că este plin de lipici.



Clockwork Robin Hood



A boy and his quest

După cum spuneam, Lock's Quest este un hibrid între strategie în timp real şi tower defense. Ei bine, pe parcursul tuturor nivelurilor, îl veţi putea controla pe Lock pentru a înălţa tot soiul de ziduri, porţi şi turele, ulterior pentru a le apăra şi repara, pentru a da câte-un cap în gură roboţeilor mai agresivi şi în ocazionalele descinderi ofensive, în care încearcă să zădărnicească planurile ticluite de sabotori sau să mai lărgească laţul defensiv, aerisind puţintel producţia de clockworks, precum şi în scurte episoade de apărare a Citadelei (inima civilizaţiei paşnice - clar, nu?).Pe scurt, despre asta e vorba. Iar Forţa Tower Defense-ului este foarte puternică în acest joculete, după cum veţi vedea.





Bring your Clockwork to the slaughter!

Mi-o fac cu mâna mea

După cum zice o vorbă din bătrâni, cea mai bună apărare este construcţia. Cam aşa se întâmplă şi aici, unde, în principal, nivelurile sunt împărţite în două etape. Prima este cea în care Lock va trebui să înalţe ziduri de apărare, porţi de acces şi turele scuipătoare de foc, pucioasă şi resturi menajere, în funcţie de geografia locală şi fauna care este de aşteptat să bată la uşă, nerăbdătoare să calce-n picioare tot ce-i bun şi drept. Sistemul se învaţă cât ai pocni din degete, interfaţa e simplă şi intuitivă, dar există un mic element care deranjează: perspectiva izometrică în sine şi camera fixă (nu se pune zoom-ul), care pot da oareşce bătăi de cap în aşternerea corespunzătoare a structurilor. Asta până te obişnuieşti. După toate pregătirile de rigoare, urmează etapa de acţiune şi porneşte numărătoarea inversă: pentru o anumită perioadă, inamicii vor testa eficacitatea structurilor de apărare, căutând să pângărească-n fel şi chip obiectivul pe care-l protejezi. În timp real, Lock poate repara turelele şi secţiunile distruse sau şubrezite din ziduri. Tot dânsul îşi poate sufleca mânecuţele pentru a utiliza cheia franceză în scopuri mai puţin constructive: pentru a ridica vânătăi şi cucuie în capetele roboţeilor agresivi. Odată intrat în cafteală, dacă schiţezi cu stylus-ul gesturile derigoare, Lock înlănţuieşte un combo de toată frumuseţea. Dar asta nu-l face invulnerabil, aşa că ar fi o idee bună să desfăşori ostilităţile în raza de bătaie a unei turele proprii, care să mai frăgezească inamicii implicaţi în altercaţie. În aceeaşi ordine de idei, vrăjmaşii vin pe valuri, ordonaţi în diverse formaţii, iar tot ce trebuie să facă Lock este să le ţină piept până se scurge nisipul din clep-


Cea mai bune apărare este... construcţia! Cum altfel?

sidră, moment în care toţi roboţeii prezenţi încă pe câmpul de luptă se transformă în mormane de piese. În teorie, treaba e simplă, însă, după cum era de aşteptat, provocarea creşte, nivel după nivel, iar deciziile pe care le iei în faza de construcţie pot hotărî soarta bătăliei ulterioare. În timp, roboţeii devin variaţi. Unii sunt foarte rapizi, başca apar arcaşi agasanţi, alţii sunt lenţi, dar bine protejaţi şi pe deasupra mai atrag şi focul turelelor asupra lor, permiţându-le celor mai iuţi să se strecoare printre ghiulele, aşa că, fireşte, Lock are acces şi el la upgrade-uri de echipament. Colecţionând piesele rămase din roboţeii măcelăriţi, Lock poate construi noi tipuri de turele şi chiar capcane cu diverse efecte negative, ce pot fi plasate direct pe teren. Aici intră în scenă un minigame, care pe mine unul m-a enervat la culme: după ce studiezi pentru puţin timp imaginea noii turele, folosind diverse piese (vedeţi poza din dreapta), trebuie să reconstituiţi exact dispozitivul în cauză, punând piesele necesare în ordinea corectă. Păi, nu era mai simplu să fiu lăsat să-mi construiesc propriile struţocămile? În fine, nu e atât de complicat şi se poate trece peste asta. Rezultatul? Turele cu Area Effect Damage, cu Damage Over Time (otrăvitoare, dacă vreţi), capcane care scad abilităţile inamicilor, îi încetinesc şi tot aşa. Până la finalul jocului, veţi avea o panoplie impresionantă de creaţii pe care le puteţi aşterne în calea cotropitorilor, iar fortificaţiile, iniţial disponibile doar din lemn, vor deveni adevăraţi munţi, rezistenţi şi semeţi, dar costisitori. Dar gameplay-ul nu se opreşte aici. Lock are de făcut şi mici părţi de pseudo-RPG, în care se va plimba prin aşezări, va discuta cu tot felul de cetăţeni (convingători şi simpatici), într-un stil cât se poate de anime. De fapt, componenta asta reprezintă mai mult o scuză pentru a putea aşterne povestea pe ecran şi astfel, pentru a crea fondul pe care se desfăşoară diversele bătălii. Din când în când, veţi mai fi iritaţi (ca mine) sau (poate) încântaţi de câte un minigame în care Lock poate controla direct o turelă a Citadelei. Treaba merge precum un jocule mic în Flash. Roboţeii vin spre turn, iar voi trebuie să loviţi cu ghiuleaua unde credeţi că-i va durea mai tare. Nu e un aspect nici strălucit, nici infect, ci doar o mică diversiune. Vorbind de diversiuni, sub aceeaşi egidă se desfăşoară şi micile misiuni ofensive, în care Lock se aventurează în rândurile inamicilor pentru a opri vreun sabotor sau pentru a pune dop unui dozator de clockworks, folosind aceleaşi scheme de cafteală din faza de luptă. Nu este chiar punctul în care Lock's Quest excelează.



La bine şi la rău

Aşa cum poate aţi dedus până aci, joculeţul din poveste are tone de părţi bune, umbrite puţin de câteva decizii mai puţin inspirate. Bunăoară minigame-urile nu sunt cele mai inspirate pe care le-am văzut pe DS (şi am văzut destule), în schimb, porţia de bază de RTS/TD străluceşte. Dacă porţia de Chinurile Facerii (problemele perspectivei izometrice când ai de aşezat fortificaţii) sunt compensate de feeling şi de gameplay, intense, rămâne deschisă problema AI-ului năvălitorilor, cam inexistent. Adică, robotul X reuşeşte să dea o gaură în fortificaţii, dar restul prostalăilor rămân în continuare la dărâmat ziduri în loc să dea iama prin deschizătură. Aştept o continuare care să repare problemele astea, fiindcă la aşa o reţetă bună, e mare păcat şi n-ai un AI măcar decent. Cert este că după ce terminaţi single player-ul, dacă mai aveţi vreun prieten care şi-a cumpărat jocul, puteţi încinge un WiFi ad-hoc, în doi, unde, după ce fiecare-şi fortifică poziţia, poate alege niscai clockworks care să-i facă viaţa amară celuilalt în cea de-a doua şi ultima etapă: lupta în sine.


Control direct al turelei

Un minigame insipid

Îmi plac jocurile complexe, iar Lock's Quest nu duce lipsuri la acest capitol. Problema este că are şi părţi complicate sau, mă rog, diversificate inutil. Chiar şi aşa, rămâne un titlu convingător, demn de una sau mai multe urmări şi cu siguranţă, o strategie de referinţă pentru DS, alături de franciza Advance Wars, de Ninjatown şi de alte câteva titluri. Da, merită toţi banii!

■ **Caleb**

alternativa



NINJATOWN

După cum spuneam, îmi plac jocurile complexe, dar cel mai mult îmi plac jocurile simple care nasc situaţii complexe. Cam aşa se întâmplă cu Ninjatown, care, pe lângă un gameplay clasic de Tower Defense, simplu şi la obiect, aruncă în ecuaţie multe tipuri de ninjalăi simpatici ce trebuie să ţină piept hoardei de necuraţi simpatici, făcuţi din sirop întunecat. Dacă aveţi DS şi n-aţi pus mâna pe el, sunteţi fraieri. Pierdeţi (poate) cea mai bună strategie pentru DS şi o porţie „epică" de râs.

***LEVEL APRILIE 2009**

BUNE:
- grafica delicioasă
- personaje convingătoare
- combinaţie RTS/TD perfectă
- diversitate, are multiplayer

RELE:
- AI aproape inexistent
- mici probleme cu perspectiva
- minigame-uri uşor insipide şi care nu adaugă mare lucru

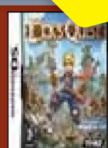
CONCLUZIE:



Îmbinând două genuri foarte îndrăgite şi totodată Old School, Lock's Quest face o treabă excelentă. Gameplay-ul este absolut lăudabil, ca şi diversitatea pe care o etalează treptat, pe parcurs. Dificultatea creşte şi ea, dar este puţin umbrită de AI-ul tâmp al roboţeilor invadator, iar minigame-urile nu sunt neapărat inspirate şi necesare. Fiţi siguri însă că nu veţi regreta achiziţia!

8

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	07
IMPRESIE	08



Gen RTS / Tower Defense **Producător** 5th Cell **Distribuitor** THQ **Ofertant** TNT Games, Tel: 021.330.17.19 **ON-LINE** www.locksquest.com

Consolă Nintendo DS oferită de TNT Games



Salvatorul de prințese portabil

Din 1987 şi până acum, Zelda a avut suficient timp şi destule titluri excelente la activ încât să demonstreze că este una dintre cele mai bune francize create vreodată în domeniul jocurilor video. Primul Zelda scotea capul înainte semeț, mândrindu-se cu o coloană sonoră de excepție (printre cele mai apreciate de pe bătrâna generație NES - pe opt biți), libertate absolută de a cutreiera imensa lume a jocului cum te taie capul, o serie de temnițe pline de puzzle-uri şi pericole, provocatoare, inventory cuprinzător, eficient şi implementat la mare artă, un gameplay cu lipici şi totodată posibilitatea de a salva starea jocului (cred că a fost primul joc de consolă care a permis aşa ceva - lucru foarte bun, dacă mă gândesc cât de lung era). În toate jocurile seriei, intriga se leagă, invariabil, de Link, nemuritorul protagonist, un băiețel tras printr-un inel, dar mai degrabă printr-o tunică verde, pornit întotdeauna întru salvarea prințesei Zelda. Nu foarte original, nu? Şi ce dacă? De-a lungul anilor, cu fiecare nou joc, Zelda s-a dezvoltat enorm, fiind aproape de fiecaredată plin de originalitate şi de surprize pentru fani. Evoluând tehnic, odată cu noile generații de console, seria a tins din ce în ce mai mult către o reprezentare matură a eroilor şi lumii de joc, culminând cu Ocarina of Time (încă destul de copilăros) şi Twilight Princess (o reprezentare cu mult mai matură decât orice alt titlu din serie), două jocuri excelente în sinea lor şi destul de uşor de ales ca fiind cele mai bune Zelda-uri din istorie. Ceea ce ne interesează mai mult s-a întâmplat însă prin 2003, între ele, cânt, spre oroarea multor fani înflăcărați şi spre bucuria altora, Gamecube-ul a găzduit Wind Waker, zguduitor de diferit ca stil grafic şi artistic față de restul Zelda-urilor. Fiindcă totul devenise brusc cell shaded (corcitură între modelare 3D şi desen), iar Link, dintr-un băiețoi sau chiar adolescent se transformase de-a dreptul întrâun țânc, pe care l-ai vedea mai degrabă cu degetu-n gură decât cu sabia-n țeasta vreunui inamic. Însă Wind Waker n-a fost deloc rău şi a prilejuit unele dintre cele mai bune momente ale seriei, pentru toți cei dispuşi să treacă peste şocul inițial al schimbării de look. De ce atâta pălăvrăgeală, vă întrebați? Pentru simplul fapt că din Wind Waker, un ALTFEL de Zelda (cum s-a putut spune şi despre Zelda 2, despre Twilight Princess şi nu mai puțin despre jocul de față, îşi trage seva şi Phantom Hourglass, deocamdată singurul din serie disponibil pe Nintendo DS. Dar PH nu se opreşte în a copia fidel aspectul lui Wind Waker, ci merge mai departe, continuând povestea din punctul în care predecesorul său direct trăsese cortina. Pentru o secundă, veți avea impresia că seamănă cu Sid Meier's Pirates! DS. Da' vă trece vouă!


Orice destinație se află la doar o mâzgăleală distanță de Link


Bumerangul din dotare, scos de stylus la plimbare

Ahoy, me hearty Drag'ns!

Cum sunt în imposibilitatea de a relata chiar şi premisa evenimentelor din Phantom Hourglass fără a strica plăcerea celor care au în playlist Wind Waker, nu-mi rămâne decât să vă spun că, în mare, veți colinda mările, insulele şi dungeon-urile din joc alături de un echipaj mai mult decât simpatic de pirați. În drumul lor, Link şi prietenii săi nelegiuiți vor da peste o droaie de personaje ilare, foarte expresive şi bine plasate în decor, ca şi ei. Dialogurile sunt absolut savuroase, pline de picanterii şi one-linere memorabile (în momentele cele mai bune simțeam că am în față un soi de Monkey Island, iar asta spune tot), iar povestea se dezvoltă cât se poate de natural şi în acelaşi timp incitant, făcându-te pur şi simplu să nu mai vrei să laşi din mână micuțul DS, ore de-a rândul. Dar prezentarea reuşită, firul epic spus cu măiestrie, personajele şi replicile cu lipici nu sunt singurele lucruri care strălucesc la Phantom Hourglass.

In Stylus we trust!

Ei bine, după cum am putut constata în timp, partea cea mai grea în a face un joc pentru DS este să foloseşti optim puterea limitată de calcul şi redare a micuței console, oferind totodată o prezentare frumoasă şi captivantă şi mai ales să implementezi un sistem de control bine adaptat specificului „cutiuței de farduri". Exact aici excelează Phantom Hourglass. Practic, în afară de mici



Abominabil de adorabil, nu?





Cea de-a treia dimensiune îi face cinste Zeldei, chiar şi pe DS



Desenat manual de către je



reprize de navigare prin meniuri, de la deplasarea lui Link, loviturile de sabie, navigare, aruncarea obiectelor până la adăugarea de notițe şi desenarea pe hartă, totul se face prin stylus. Ba chiar unele situații folosesc microfonul (devine puțin ciudat să sufli-n DS în public) sau chiar impun să închizi capacul DS-ului. Şi nu e oricum, ci cât se poate de simplu, intuitiv, natural, aşa că n-a existat nicio situație în care să ridic din sprânceană, debusolat fiind. Navigarea între insule, considerată de majoritatea jucătorilor enervantă în Wind Waker (depindeai de vânt, a cărui direcție o puteai schimba prin magie, dirijând la propriu masele de aer - licență poetică extraordinară dar enervantă în ansamblul gameplay-ului) a fost rezolvată mult mai comod de data asta: tot ce trebuie să faci este să desenezi ruta pe harta maritimă, iar corabia (a propos, tunabilă în amănunt, estetic vorbind) purcede îndată către destinație, urmând fidel traseul desenat. Poți chiar alege să sari peste drum, dar cum distanțele sunt destul de mici, iar călătoria pe apă condimentată cu tot felul de comori, inamici şi întâmplări, rareori ai un motiv bun să faci asta. De fapt, acum poți desena şi marca manual lucruri pe orice hartă, chestie care ajută enorm (lumea e totuşi măricică şi plină de locuri şi detalii relevante) şi pe deasupra mai e şi distractivă. O altă utilizare frumoasă a stylus-ului este aceea de a controla manual, cu precizie, traiectoria bumerangului, chestie nu doar amuzantă, dar şi necesară pentru a rezolva anumite puzzle-uri. Tot prin gesturi învârţi şi sabia -şi chiar dacă precizia nu este perfectă, natura mai iertătoare a inamicilor din PH compensează asta din plin, fără a face jocul dezamăgitor de uşor. Totuşi, dungeonurile sunt vizibil mai puțin dificile decât în restul seriei, singurul cu adevărat provocator fiind cel principal: Temple of the Ocean King, de care se leagă şi quest-ul de bază. În mod normal, aici nu poți intra, dar pui mâna relativ devreme în joc pe Phantom Hourglass, clepsidra care-ți permite să te plimbi prin TotOK până la scurgerea nisipului. Aşa se naşte principala provocare a jocului: pe parcurs, trebuie să te tot reîntorci aici pentru a explora mai adânc locul, trecând la niveluri inferioare, numai că trebuie să-ți dozezi foarte bine timpul disponibil pentru a fi sigur că ai vreme să ieşi. Iar fantomele care bântuie locul, invincibile în cea mai mare parte a jocului, trebuie evitate cu orice preț şi pot pune mari probleme. Pe măsură ce revii şi explorezi templul (blestemat, heh), poți găsi tot felul de scurtături, prin folosirea cărora câştigi timp să te aventurezi mai adânc, în nivelurile inferioare. E drept că pe la jumătatea dungeonului se activează un portal prin care poți intra direct acolo, dar, cu toată provocarea timpului limitat, necesitatea de a reveni de zeci de ori prin aceleaşi niveluri devine agasantă; nu destul cât să te facă să renunți, ci cât să arate că o astfel de mecanică de joc nu este tocmai inspirată şi dezirabilă. Dar efortul depus mi-a fost răsplătit din plin când am pus mâna pe săbioiul la ascuțişul căruia fantomele brusc nu mai sunt indiferente. The joy, the slaughter... În altă ordine de idei, PH are 15 ore bune de joc (calitate a-ntâia pentru DS) chiar şi pentru cei mai grăbiți din fire, care se abat rareori de la quest-ul principa, iar pentru ceilalți, mai curioşi (al căror efort va fi răsplătit din plin), poate dura mult peste douăzeci de ore. Ba chiar, după ce-l termini, poți încerca un muliplayer (WiFi ad-hoc cu un singur card) sau online, în care un jucător îl controlează pe Link şi trebuie să adune cât mai multe diamante din templu (întorcându-se cu ele în zona sigură), iar celălalt încearcă să-i pună bețe-n roate, controlând fantomele. Pretty cool, în practică. Aşa că aveți multe de pierdut dacă-l ocoliți.

■ **Caleb**



BUNE:	**RELE:**
▸ grafica şi control splendide	▸ cam uşurel, ar zice unii (eu)
▸ povesta, personajele, dialogul	▸ nu cel mai bun Zelda
▸ gameplay demențial	▸ reîntoarcerea constantă prin nivelurile templului devine câh
▸ pescăruşii explodează :)	

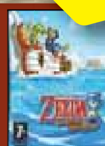
CONCLUZIE:



Am sărit peste alternativă, fiindcă Phantom Hourglass e singurul Zelda pentru DS şi chiar dacă are mici chestii în comun cu Sid Meier's Pirates! DS, este un joc cu mult mai bun şi cu totul altă mâncare de peşte. Dacă nu vă place un Zelda mai copilăros şi ceva mai uşurel, ghinionul vostru! Pierdeți unul dintre cele mai bune şi originale jocuri pentru DS şi un Zelda absolut decent.

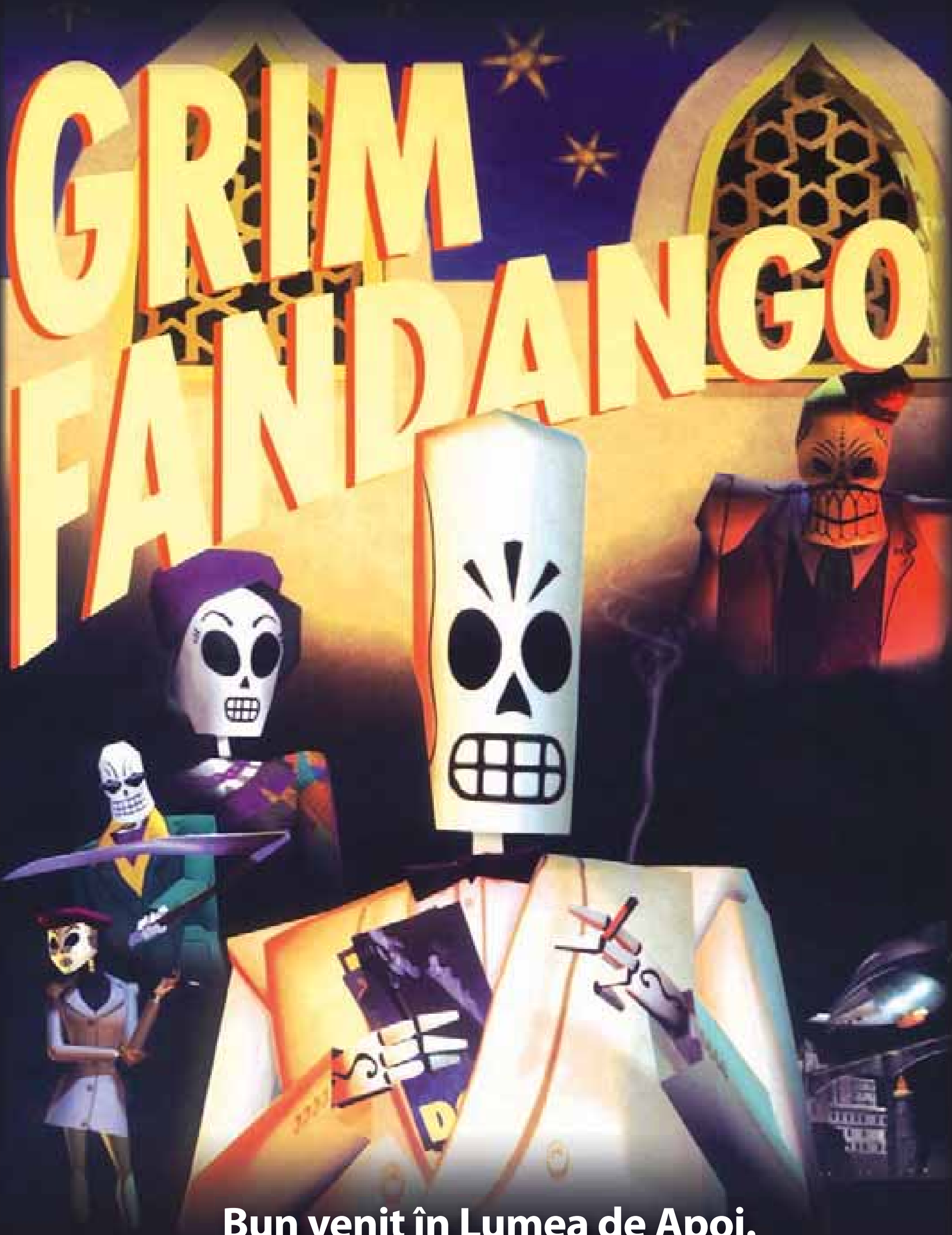
9

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	10
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	08
IMPRESIE	10



Gen Action Adventure **Producător** Nintendo EAD **Distribuitor** Nintendo
Ofertant TNT Games, Tel: 021.330.17.19 **ON-LINE** www.zelda.com/phantomhourglass

Consolă Nintendo DS oferită de TNT Games



Bun venit în Lumea de Apoi. Serviți o asigurare?

GEN Adventure **PRODUCĂTOR** LucasArts **DISTRIBUITOR** LucasArts **OFERTANT** Best Distribution **ON-LINE** www.grimfandango.com

Există ceva deosebit de ironic în laitmotivul central al lui Grim Fandango și ce s-a întâmplat cu genul adventure după acest joc. Pentru o poveste care face haz de necaz pe tema morții într-un stil foarte burtonian (însă fără naivitatea copilărească a creațiilor faimosului regizor), ultimul mare adventure de la LucasArts a trâmbițat, fără să vrea, declinul unui gen deplâns de dezbătut ani de-a rândul după parastas. Nasol moment, mișto colivă.

Cel mai ciudat element în toată această tevatură este calitatea lui Grim Fandango – te-ai aștepta ca titlul care împlântă crucea în sicriul adventure să fie prost, justificând astfel degenerarea unei specii considerată nefiabilă. Dar nu: Grim Fandango este în mod cert unul din cele mai bune cinci adventure-uri arse vreodată pe suport media. Un destin la fel de deplâns precum cel al lui The Last Express, recenziile universal pozitive n-au salvat capodopera de la vânzări proaste. Unii dau vina pe o conjunctură nefavorabilă (lansarea la început de an, în locul unei perioade mai favorabile cumpărăturilor, cum ar fi Crăciunul), dar cine știe?

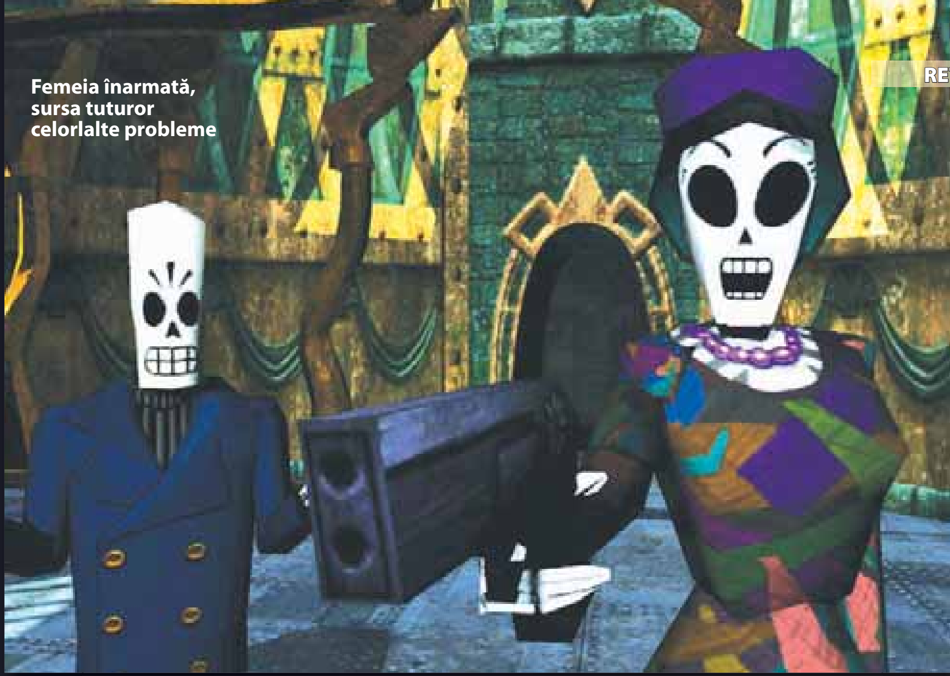

Tu de colo! Hai să-ți zic ceva...

În convenția morbid-amuzantă a lui GF, interpretezi un agent de asigurări post-mortem pe nume Manny Calavera, condamnat la a-și răscumpăra păcatele până ajunge în Rai prin acordarea de metode de transport în A Noua Lume de Apoi, mai încete sau mai rapide, în funcție de calitatea vieții pe care a dus-o nou-decedatul. Când o „clientă", Meche, care prezintă toate caracteristicile necesare unei călătorii de cea mai înaltă calitate, este trimisă per pedes într-o călătorie de 4 ani, Manny își începe epopeea prin ceea ce pare inițial ca fiind o simplă eroare birocratică. Încărcat de Art Deco și simbolistică central-americană, Grim Fandango parodiază într-o oarecare măsură genul noir și tratează o gamă de teme variate, adresate în mod vădit unei piețe mai coapte la minte decât masa populară care deține un PC. Cred sincer că acesta e un motiv central pentru care adventure-ul în cauză nu s-a vândut pe cât ar fi meritat. Dar divaghez.

Hasta la zincadilla siempre!

În ciuda primei impresii, Grim Fandango e mai cu picioarele pe pământ decât, să zicem, Day of the Tentacle. Latura fantastică exprimă mereu un concept corelabil cu realitatea cotidiană, fără să infecteze aventura cu o mono-


Prea multe valve pentr-un vaporaș atât de mic :(



Femeia înarmată, sursa tuturor celorlalte probleme

tonie chinuitoare. De la diversele trimiteri existențiale și până la dialogul zemos, Grim Fandango e rafinat fără să fie prea elitist.

Personajele sunt în mare parte memorabile: demonul obsedat de mașini, Glottis, oferă un refugiu copilăros de comic prin dependența lui de viteză și abordarea infantilă a oricărei mașinării pe roți, într-o mare de sarcasm, ironii acide și răspunsuri usturătoare care conturează relațiile dintre toate celelalte păpuși de pixeli. Antagoniștii sunt și ei convingători într-un fel care amintește de Șoimul Maltez, Sam Space sau Humphrey Bogart – un aspect ridicat către culmi noi de către voice acting-ul de excepție.

Majoritatea indivizilor din joc sunt prezentați ca și calaca – schelete tipice culturii mexicane, folosite în Ziua Morților cu tot cu trăsăturile fericite decorative tipice. Felul în care vorbesc este o împletire a unei engleze majoritare cu spaniolă „aruncată" prin propoziții, reprezentând în sine un instrument comic.



Mergem să-l vedem pe Fidel



Femeia, sursa majorității problemelor

Controlfail

Singura mare problemă a lui Grim Fandango este controlul: a fost abandonată perspectiva clasică a point'n'click-ului pentru un control deficitar din tastatură, criticat dur la lansare. Dacă există vreun sâmbure de adevăr în sintagma „cele mai bune comori se ascund după cele mai dure provocări", atunci ar trebui să se atașeze acesteia un screenshot din GF.

Cert e că doar unul sau două puzzle-uri din joc sunt contra timp, iar până veți ajunge la ele cel mai probabil vă veți fi obișnuit cu schema infernală de mișcare și interacțiune. Un aspect ceva mai fericit al acesteia a fost înlocuirea textului de pe hotspot-uri cu animația capului lui Manny, care se va uita întotdeauna în direcția unui obiect dacă poate să interacționeze cu el.

Ca dificultate, puzzle-urile sunt rezonabile și pe alocuri chiar strălucite: fără să demonstreze un grad de abstractizare ridicat, acestea cer aplicarea unei logici de zi cu zi într-un univers deformat de elemente parodice și obiecte ciudate. Sunt incluse adeseori puzzle-uri a căror ordine în rezolvare e lăsată la discreția jucătorului, ceea ce asigură un grad mai ridicat de fluiditate și constanță în desfășurarea acțiunii decât multe adventure-uri mai lineare.

Muzica – un jazz cu influențe, evident, latine se potrivește de minune și abundă de atmosferă și substanță. E genul acela de fundal sonor pe care îl memorezi la unison cu imaginile pe care le înregistrează creierul, astfel încât atunci când îți amintești de diverse momente din joc evoci inadvertent și melodiile din spatele pozelor.

Necessito burritos?

Țin minte și acum ce senzație am avut când am dat prima oară ochii cu Grim Fandango. A fost ca o carte bună: nu l-am putut lăsa din mână până la final și chiar și atunci mi-a fost greu să ies din joc, știind că se consumase magnum opus-ul lui Tim Schafer.

În cazul nefericit în care n-ați auzit până acum de Grim Fandango, nu disperați. Sunt aici să vă spun că e unul din titlurile care nu-și pierd din valoare odată cu trecerea timpului, ba dimpotrivă, că îmbătrânește precum vinul. Recomand de asemenea cu căldură instalarea unui patch de pe http://www.grim-fandango.com/downloads.php pentru a rezolva câteva probleme care s-ar putea dovedi critice în versiunea de lansare a jocului, precum și un launcher neoficial care înlesnește rularea jocului pe Vista.

■ **Zuluf**



Ziua Tineretului, dacă Ridzi n-ar palma 500 de mii de euro



Bosquito, voi sunteți mă?



3 MMO-uri de vacanță

Cei mai norocoși dintre voi, adică aceia care merg la școală, sunt obligați să-și ia vacanța de vară. Noi nu suntem obligați la așa ceva, deși sufletul nostru de proletari și „freelătari" urlă tacit după ea. Pentru noi s-a creat un surogat de vacanță pe nume concediu, scurt, dependent de vechime și pe care cei mai afectați de „criză" îl folosesc, de exemplu, pentru al doilea job… sau al treilea… sau care e la rând. Speranța mea este că nu faceți parte din această ultimă categorie funestă de „bad example workaholics" și că vă bucurați de avantajele soarelui, mării, muntelui și, nu în ultimul rând, ale timpului suplimentar de petrecut în fața PC-ului. Știu că unii consideră acest lucru ca fiind rău. Însă nu-i băgați în seamă, pentru că peste 100 de ani asta vor face toți oamenii. Iar dacă vreți să aveți urmași cărora să le reziste ochii, libidoul și degetele mâinilor încercărilor IT și entertainment ale viitorului, atunci trebuie să vă antrenați genele de acum. Copiii copiilor voștri vor fi niște adevărați „homo digitalis". Ceilalți… o să aibă dureri de cap în zona occipitală, adică între urechi dacă te uiți din spate și vor fi nevoiți să caute femei reale… Dacă vă plac MMO-urile, m-am gândit să vă recomand câteva gratis, Free 2 Play mai exact, care merg în acest anotimp, între două grătare.

Runes of Magic

Așa cum există un clasament al celor mai bune MMORPG-uri cu taxă, care din nefericire îl are pe primele trei locuri pe World of Warcraft, unii oameni sub iluzia „specialistului", ca mine de exemplu, s-au gândit să pună subiectivismul la lucru și să facă o clasificare a jocurilor Free 2 Play. Ciudat e că acum vreo 4 luni de zile eram mândru de faptul că testasem cam 90% dintre ele și eram în stare să-mi dau cu ciocanul în degete în ceea ce privește obiectivismul subiectivismului meu. Acum acel 90% s-a redus la vreo 30%, pentru că au apărut așa de multe titluri că nu prea mai pot pune mâna pe nicovala aia pentru acuratețea procesului de sortare. Totuși, dacă ar fi după mine, aș zice că Runes of Magic este cel mai bun MMORPG Free 2 Play de pe piață. Să ne înțelegem, nu e vorba despre cel mai frumos, mai ieftin sau mai inovator, ci de cel mai WoW-istic. Cum World of Warcraft este cel mai bun MMORPG cu taxă din roiul nostru galactic, rezultă prin translație că același lucru e valabil și pentru Runes of Magic. Se vorbește în mediile academice din „messenger" că producătorii au depus un efort extrem de susținut pentru a imita mare parte din aspectele modelului său de 11,5 milioane de jucători. Părerea mea e că au depus un efort și mai mare ca să scoată circa trei aspecte diferite, adică cel legat de meserii, enchanting și încă unul la alegere. Dacă nu ai bani de WoW sau ți-e frică de el că te prinde și-ți pierzi mașina, sandviciul de la muncă, respectiv familia (sau tinerețea dacă nu le ai încă pe cele de mai sus), recomandarea mea este să-ți faci un personaj de-ăla cu ochii mari cât cepele, nasul și gura aproape invizibile și colorat în asemenea hal de te îngrașă, să închiriezi un cal și să colinzi Taborea de la un capăt la altul ca zmăul zmăilor, care te-a făcut… Grijă numai dacă-ți vine să bagi bani (poți să o faci), că o să ajungi atât de meseriaș și de „staminos" la bicepsul femural, că o să te simți respins de societate din cauza faptului că în PVP îți vor pupa toți secțiunea terminală, cea din șosete, a membrelor inferioare. Și cum probabil ești un individ sociabil, cu încredere și







respect față de umanitate, pe care, să nu fim serioși, o și iubești, nu-ți dorești așa ceva…

Îmi făceam acum socoteala că cineva nu ar vedea scopul unui text atât de lipsit de detalii tehnice în ceea ce privește jocul recomandat. Ei bine, vara, detaliile tehnice nu fac bine la pielea aia transparentă și la ochii roșii și bulbucați aparținând mamiferelor premergătoare omului virtual al viitorului, de care vorbeam mai sus. Jocul e interesant, distractiv, obsedant, dar educativ asupra anatomiei rasei anime, e jucat de multă lume și ajungi la nivel maxim... la ambele niveluri maxime cam în trei luni, ceea ce nu e rău, din punctul de vedere al unui celibatar, altul decât acela la care credeți voi că am io impresia că mă refer.

www.runesofmagic.ro





RuneScape

Primul joc mi-a fost ușor să-l recomand, pentru că nu sunt multe titluri care să muște prea tare din supremația sa, exceptând poate, dintr-un punct de vedere relativ… relativ, Rune Scape. Dacă nu mi-a mucegăit memoria de la umezeala asta din aer după trei săptămâni de ploi torențiale zilnice, spuneam în articolul precedent, oricare ar fi acela, că nu voi vorbi despre MMO-uri de browser. Ca urmare, nu vă voi spune că Rune Scape este cel mai de succes joc Free 2 Play, având în jur de două milioane de jucători raportați și mulți alții care au scăpat neraportați, hoțomanii... Și nici nu o să vă spun că Rune Scape are o caracteristică specifică doar jocurilor de la Electronic Arts, și anume aceea că numărul de jucători nu are prea mult de-a face cu calitatea jocului. Rune Scape este ceea ce un plictisit numea la un moment dat acest gen de produse ca „produs pentru mase". Oarecum ca WoW, dar mai puțin lucrat, nu ca pentru export, ci ca pentru producția internă. Jocul are marele avantaj de a fi accesibil, ușor de învățat, relativ ușor de stăpânit și gratis. Evident, ai posibilitatea să plătești pentru a obține acces la restul aspectelor jocului, dar asta depinde de vanitatea, respectiv profesionalismul de jucător al fiecăruia… în moduri în care nu o să le descriu. Ca să clarific o treabă, Rune Scape este un joc de browser cu un engine, culmea, 3D. Adică genul de hibride care fac viața grea statisticienilor și clasificatorilor. Calitatea sa e de necontestat, oricare ar fi aceea. Părerea mea, care de multe ori a contat, este că jocul merită din toate punctele de vedere, în afară de vreo câteva, ca de exemplu acela al plăcii video. Dacă e de generație mai recentă, s-ar putea să se simtă jignită…

www.runescape.ro

Dragonica

Lista continuă, chiar și în lipsa unui titlu mai de răsunet. Numele acestui joculeț este unul care nu are legătură cu ceea ce veți experimenta. Exact ca și cu spray-ul Axe care nu are de-a face cu rasul la subțiori cu lama de topor (deși dacă e expirat, senzația seamănă). Putea să fie numit Pigmeica sau Lupicaca sau Evil Tantica… că tot aia era. Jocul este de fapt despre tine și amicii tăi online care aleargă într-un mediu 3D la fel ca într-unul 2D și trag cu ce au la îndemână, ca de exemplu arcuri cu săgeți, bile de plasmă incandescentă suspendate într-un câmp electromagnetic de intensitate necunoscută (traducere liberă la fireball) sau cu pumni, respectiv săbii. Ceea ce impresionează, sincer, este originalitatea sa în materie de MMO-uri. Este primul MMO de orice tip care folosește un sistem de control al personajului și de afișare a mediului 2D/3D de tip side-scrolling. Mai exact, lumea se deplasează de la stânga la dreapta și invers, ca în jocurile de tip Arcade mai vechi. Adevărul este că e lucru necuratului să te înveți cu sucirea asta a lumii, mai ales dacă nu ai experiență. Dacă ai, pare uneori mai la îndemână decât în alte cazuri. Desigur, problema este că lumea este cam liniară, adică se extinde pe două direcții, a treia fiind oarecum subiectivă, de percepție, ușor forțată de producători. Cu riscul de a spune din nou ceva inteligent, o să vorbesc despre extraordinara accesibilitate a jocului ca sistem de abilități și interacțiune cu mediul, atât 3D, cât și cel social. Vei fi prins extrem de ușor în această superbă combinație de plăcut, interactiv și colorat, precum o muscă plină de entuziasm extrem în vârtejul berii care se scurge pe gâtul sticlei, spre necunoscutul care o așteaptă dincoloooo... Mai exact, dacă nu te deranjează personajele de tip hobbit manga, care au tendința de a speria ardeleanul (din noi) din cauză că vorbesc prea repede și îți plac lucrurile care durează puțin, sunt intense și oferă satisfacții în mod repetat, atunci Dragonica și încă vreo 10 - 15 jocuri sunt ceea ce cauți. Dacă însă vrei și ceva original, din păcate numai Dragonica pot să-ți recomand (a se observa nivelul galactic de finețe subtilă).









http://dragonica.iahgames.com

Cum orice lucru se mai și termină, eu zic că prin aceste trei titluri am atins circa 1% din ceea ce aș fi putut atinge în altă situație similară, dar mai extinsă. Desigur, în edițiile următoare, ale revistei bineînțeles, voi atinge și restul de 99% din orice era vorba mai sus, pentru a oferi un serviciu complet, la standarde europene. Cu alte cuvinte, am o listă de circa xxx (se modifică în timp real, ca timpii de sosire ai trenurilor din Gara de Nord) de jocuri de care voi scrie în viitor, pentru a crea un tablou cât mai sferic al calității acestui nou curent al MMO-urilor Free 2 Play. Promit de asemenea că odată cu răcorirea vremii, voi permite creierilor mei ca odată răciți, să și funcționeze și să ofere judecăți coerente, pline de detalii suculent de tehnice. Dar până atunci, permiteți-mi să scap de musca asta dintre dinți și să profit de următorul rând.

■ **Locke**

KONGAI

Kongregate's Online Collectible Card Game

http://www.kongregate.com/games/Kongregate/kongai



Un Street Fighter cu cărţi

Şi, în acelaşi timp, un PvP, gratuit, care poate fi jucat de la orice terminal cu acces la internet, chiar şi prin dial-up. Un companion perfect în pauzele de la serviciu, de acasă sau din deplasare (o partidă nu durează mai mult de 5, maximum 10 minute). Ăsta e Kongai, un joc care după luni şi luni se încăpăţânează să-mi rămână aproape. Am ajuns să am la activ peste 400 de lupte duse împotriva altor pasionaţi de pe întreg mapamondul, de la un copil de 10 ani din State, a cărui prietenă avea probleme acasă, la un medic francez care în urma unei ture de voluntariat la Braşov ajunsese să ştie o sumedenie de lucruri despre România.

Dar… să începem cu începutul. Primul pas care trebuie făcut pentru a putea juca K. este să vă faceţi, gratuit, un cont şi să vă alegeţi trei cărţi/personaje din cele 20 posibile. Nu vă stresaţi prea tare, nu există răspunsuri corecte sau incorecte şi puteţi oricum testa, prin crearea altor conturi, dar şi în partidele cu deck-uri random, toate cărţile, până vă hotărâţi la unele care să vi se potrivească.

Fiecare carte are pe ea poza eroului, numele şi atributele acestuia: viaţa, puţină pentru cei mai versatili, multă pentru cei dintr-o bucată; energia, aceeaşi în cazul tuturor (100 puncte); rezistenţele înnăscute pentru fiecare tip de lovituri, fizice, magie albă, magie neagră şi, bineînţeles, atacurile, câte patru de fiecare. Atacurile au la rândul lor cost (energetic), viteză de execuţie şi rază de acţiune, toate foarte importante.



Un Turn Based Strategy

Lupta se duce pe ture, fiecare tură fiind compusă din două etape: prima, în care putem alege ori să facem „paşi" şi să ne îndepărtăm sau să ne apropiem, după caz, de duşman, dar ne şi costă de ne ustură (50 puncte de energie), ori să spunem „pass", şi a doua, în care alegem să lovim, să retragem jucătorul şi să-l înlocuim cu altul din deck, să interceptăm o retragere, în cazul în care credem că adversarul va încerca acest lucru sau să ne odihnim, caz în care, după ce trece tura, bara de energie se va umple cu 40 de puncte în loc de 20, cum se întâmplă de obicei.

Cum partidele pornesc întotdeauna în modul de luptă de aproape, veţi observa, cel puţin pentru început, când încă nu ştiţi să legaţi strategii complexe şi nici care sunt răspunsurile corecte la atacurile adversarului, că e important ca prima carte a deck-ului şi, implicit, prima care intră în luptă, să aibă lovituri de proximitate puternice. Odată cu avansul în rang însă, posibil prin câştigarea meciurilor „oficiale", jocul vă va face lipeala cu combatanţi din ce în ce mai experimentaţi şi o să ajungeţi la concluzia că degeaba alegeţi un luptător cu lovituri de tip insta-kill, majoritatea unice atât ca rază, cât şi per erou, pentru că un oponent experimentat va încerca, în mod normal, să stea „departe" de aceste lovituri şi să vă macine de „acolo".

Pe lângă puterea şi costul loviturilor, mai trebuie să ţineţi cont şi de viteza acestora, dar şi de efectele lor secundare. Am înjurat în nenumărate rânduri, mai ales la început, când încă nu cunoşteam bine cărţile şi mă lăsam păcălit de loviturile ce păreau iniţial slabe, dar aveau ca efect secundar vampirismul, ameţeala sau întreruperea loviturii mele, lucru posibil, bineînţeles, doar dacă lovitura adversarului era mai rapidă decât cea selectată de mine.

Cu timpul, veţi ajunge să folosiţi şi cărţile mai pretenţioase, care dau buff-uri sau debuff-uri, care folosesc capcane, care devin mai puternice când ajung cu viaţa la limită etc. Apoi, odată cu câştigarea primelor cărţi-amulete, foarte variate şi ele ca efecte, s-ar putea să re-



Ține-l așa să-mi fac freza!



Tu-mi arăți mie degetu'? A... scuze

veniți la unele dintre cărțile uitate, pentru că, de exemplu, o amazoană puternică, dar lentă, devine senzațională când cu ajutorul unui astfel de talisman i se mărește viteza tuturor loviturilor.

Un MMO-Fash

Cărțile se câștigă în două feluri: Șansă de „drop" la fiecare joc câștigat, crescută în jocurile „oficiale" sau prin completarea unor challenge-uri în alte jocuri flash de pe site. Acestea sunt variate, de la atingerea unui anumit nivel, într-un tower defence, la terminarea unui side-scroller cu nave. Mai toate jocurile flash cunoscute sunt aici și toate vin cu achievement-uri proprii și modul de chat anexat. Challenge-urile sunt active 4-5 zile, timp suficient cât să le ajungi de 2-3 ori, după care se schimbă. Par niște misiuni, de fiecare dată diferite, asemănătoare cu cele ale unui MMO, simțământ accentuat și de faptul că, separat de rangul pe care-l ai în Kongai, în funcție de numărul de achievement-uri și de acțiuni pe care le câștigi/faci, user-ul tău crește în nivel. Nu devii mai puternic, doar mai respectat.

Jocul mai are sub capotă: un editor de deck-uri foarte versatil, un modul de gestionare a luptelor, cu posibilitatea de a forma alte moduri de joc, invitaționale, zonă de antrenament și cel puțin 50 de oameni care așteaptă să te ia pe sus la orice oră din zi și din noapte. Site-ul are chiar și comunitate românească, cu propria cameră de chat. Sincer, nu cred că există scuză să nu-l încercați dacă vă pasionează genul.

■ **ncv**

The Nameless Mod

DeusEx



În Forum City, internetul este o afacere cât se poate de serioasă. Orașul în sine este imaginea forumurilor de pe internet, iar dorința de a deține puterea absolută este o tentație la îndemâna oricărui locuitor; există facțiuni care caută constant să-și extindă ariile de influență, ba chiar să pună mâna pe oraș. Dacă nu ar exista Moderatorii, invulnerabili păstrători ai păcii, orașul ar fi fost cuprins demult de haos.

Dar acum, balansul puterii a fost afectat. În mod inimaginabil, un Moderator a dispărut, iar panica a pus stăpânire pe oraș. Moderatorii rămași nu pot face nelegiuiților, care astfel au căpătat șansa de a îngenunchia orașul, iar rivalități uitate ies la suprafață și tind să aprindă un conflict devastator. Misiunea ta este să readuci liniștea.



Povestea din TNM este în mare parte satirică și auto-ironică, amuzându-se pe seama conspirațiilor din jocul original și natura lui nercisistă. Începutul jocului ni-l înfățișează pe Trestkon – un fost superagent care revine după doi ani de absență pentru a-i ajuta pe foștii săi șefi să-l găsească pe Moderatorul dispărut Deus Diablo. Aparent, acesta a fost răpit. Trestkon are de ales: să devină loial foștilor prieteni ai guvernului sau miliardarului megaloman Scara B. King. Alegerea lui va afecta nu numai restul jocului, dar și soarta orașului Forum City.

Producătorii au lucrat timp de șapte(!) ani la realizarea acestui mod. 59 de niveluri, mii de linii de dialog verbale, muzică, arme, povești, finaluri multiple, secvențe animate etc. Este cel mai ambițios mod creat vreodată pentru un joc.

Dar dacă ne gândim mai bine, nu, TNM nu este un simplu mod. Este un joc în toata puterea cuvântului care, printre altele, își depaseste gazda de doua ori în greutate



GRAND THEFT AUTO: San Andreas Multiplayer

Probabil toată lumea a auzit de jocul Grand Theft Auto: San Andreas. Nu la fel de multă lume a încercat însă și savurat mod-ul Multiplayer al jocului. Pentru cei care au jucat și știu despre ce e vorba, dar și pentru cei care încă nu au văzut cu ce se papă, vă prezentăm serverul The GodFather Role-Play.

După cum îi spune si numele,este un server Role-Play. În acest mod (GodFather), elementul cheie îl constituie reconstituirea vieții din interiorul organizațiilor mafiote ce domină străzile celor trei mari orașe din San Andreas - Los Santos, San Fierro și Las Venturas.
Personajul creat de jucător va evolua și va deveni foarte complex,putând alege să fie civil (peste 10 joburi secundare) sau să fie membru al uneia din cele 12 facțiuni prezente în joc, de la polițiști, medici, taximetriști sau, evident, familii mafiote.

Pe serverul The GodFather Role-Play vă așteaptă o echipă de admini profesioniști (îi credem pe cuvânt) și mulți viitori prieteni. Pentru a afla mai multe și pentru a vă bucura de o experiență de joc memorabilă,sunteți așteptați pe serverul amintit anterior, găzduit de www.linkmania.ro.





Penguinz

Apolodor, un pinguin ucigător. Din Labrador

http://armorgames.com/play/3454/penguinz



Nu știu dacă voi ați citit despre un pinguin vestit: Apolodor din Labrador. Cel ce era la circ tenor. Și a plecat cuprins de dor, să dea întregii lumi ocol. Doar-doar o da de al său stol, susține domnul autor.

E curios cum s-a-ntâmplat (mă și întreb, să fi clacat?), dar cert e că Apolodor a cam uitat că e tenor. Și făr' ca nimenea să-i ceară, legat la cap (fără să-l doară), micuțul nostru eroin a început să tragă-n plin. În pinguini purtând bandane, în eschimoșii cu harpoane, în pinguine de la piață, îi lasă pe toți fără viață. Urlă ca un vapor în port: Care mai mișcă… mișcă mort!

În paranteză fie spus, ai inamici cam prea de-ajuns. Tot urci nivel după nivel și tot îi umpli cu oțel. Și cugeți: Bă, io tot omor. Deci prind nivelul următor? Îl prinzi, dar vezi, ai grijă mare: ia orice bonus prins în cale. Că-i sănătate sau că-s bani, e ce-a rămas din foști dușmani și e ușor de preschimbat într-un upgrade mai supărat. (Pentru asemenea slujbă, eu recomand o drujbă).

Escape the bathroom

Houdini din closet

http://www.addictinggames.com/escapethebathroom.html

Viața este plină de paradoxuri: unii ar face orice doar să ajungă pe tron, iar alții nu știu cum să mai scape de el. Pe bune, ei încearcă, aleargă, se ascund, dar, în final, soarta îi ia frumos de urechi și îi readuce în sala tronului, a dușului și a chiuvetei cu periuță de dinți. Brrrr!

Nu vreau să știu de ce ar dori cineva să blocheze un om într-o budă. Nu vreau nici să știu de ce ar pune acel cineva niște fascicole laser să bareze ieșirea, când un tub de laxative îndesate pe gât ar face o treabă la fel de bună. În fine, nu mai contează. Ești Mini MacGyver, ești blocat în baie, trebuie să ieși cu orice preț. De ce? Habar n-am, probabil pentru că pute. Sau pentru că nu-ți vine. Sau pentru că nenorocitul ți-a luat toată colecția de reviste LEVEL (da, dragilor, și noi facem la fel) și a mutat-o în bucătărie. Sau pentru că începe telenovela preferată cu tentacule pe Hentai Channel. În fine, deja nu mai contează.

Îți pui atenția la muncă, scrutezi atent împrejurimile, aduni obiecte în desagă, le folosești cum îți dă prin cap (nu te speria, jocul e stupid-proof în privința asta. Adică ori poți să folosești obiectul, ori nu), le combini, te mai și gândești la ce-ar trebui făcut (cică ajută)… Gata! Felicitări, ești liber. Drumul îți este deschis. Da' nu te grăbi prea tare la telenovela aia cu tentacule, că oricum n-o mai prinzi. Știi tu de ce.



Yoko Ruta

În căutarea cheii

http://www.flashgames247.com/game/flash-arcade-games/yoko-ruta.html



Există jocuri faine, jocuri interesante, jocuri inteligente și jocuri pe ai căror creatori ai vrea să-i cunoști. Să le strângi mâna. În menghină. Să le rupi capul cu o lopată. Să-i privești în ochi în timp ce le tai venele cu o lingură ruginită. Și astea erau doar câteva bucurii de gen la care mă gândeam în timp ce săream din nivel în nivel cu Yoko Rute, o dihanie blondă și doritoare de cheie aurie.

În principiu, joculețul este un puzzle simpatic care știe din când în când să pună creierii pe moațe. Ai un labirint, ai o mână de elemente (teleportări, butoaie, chestii destructibile, chestii albastre care țopăie fericite până în primul slot liber și multe altele), ai o cheie pusă în cel mai tâmpit loc posibil și o mică dilemă hamletiană: A ști sau a nu ști calea spre următorul nivel?

Bun, și totuși de unde ura asta viscerală pe creatorii jocului? E prea greu? Nu. E plictisitor? N-aș zice, poate doar pentru cei cu IQ negativ. Atunci? Dragilor, un puzzle e prin excelență un joc în care o faci de oaie prima dată. Că ăsta e scopul lui, să pună mintea la flotări. Vezi că nu merge, dai restart și… și dihania aia blondă începe să se holbeze la tine cu o privire de aia sinistră, ce doar că nu spune "vai, m-ai dezamăgit! Acum trebuie s-o luăm de la capăt! Oh, the humanity!" Chestie care mă scoate din sărite. Și pentru care îl omor cu satisfacție în tura următoare. Pentru că merită.

Clusterz

Jocul cu bile de sticlă

http://www.shockwave.com/gamelanding/clusterz.jsp



Prefață: Cercetătorii britanici au desfășurat un studiu exhaustiv, la capătul căruia au reușit să afle cauzele care pot determina un individ matur să joace asemenea jocuri. Poate fi din cauza unei pasiuni simpatice de-a sparge baloanele colegelor de grădiniță (aceleași colege care se răzbună prin liceu, împungându-și foștii inamici cu niște baloane beton), poate fi din cauza baloanelor cu apă aruncate în capul vecinilor, să fie din cauza unui sindrom cu nume complicat de neamț sau poate fi din cauza experimentelor NASA pe covrigi cu susaniu îmbogățit.

Jocul de mai sus nu e o noutate pe pășunea flashurilor. Știu și-mi asum riscul. L-am ales însă, pentru că face totuși parte dintre producțiile care merită testate de amatorii de gen. Cel puțin, mie mi-a plăcut cum știe să mai schimbe regulile pe ici pe colo, fără să devină agasant sau plictisitor. Pe scurt: ai o mână de bile colorate, musai să le spargi pe toate. Minim trei odată. Ai greșit aruncarea? Foarte bine, se umple ecranul de și mai multe bile. Dar nu dispera, e un lucru bun. Uneori, unghiul și un grup de bile negre și neexplodabile îți fac misiunea imposibilă în situația dată. Așa că începi să aduni victime și să pregătești o lovitură de maestru care să le trimită pe toate în nirvana, karma și alte cuvinte japoneze. Sporuri și succesuri, că altceva nu cred să mai fie nevoie să spun!

■ **Jack the Ripper**

DOOM RPG

Din multe puncte de vedere, DOOM RPG seamănă izbitor de mult cu DOOM cel lansat în urmă cu mulți ani pe PC. Din nou, ești invitat să intri în rolul unui „marine" trimis să exploreze o bază militară de pe planeta Marte. Chiar și ideea de bază este aceeași: deschizi o ușă, cureți încăperea de lighioane, iar apoi te îndrepți spre ieșire. Spre o nouă ușă, alte lighioane. Simplu, nu-i așa? Prin urmare, gameplay-ul nu este deloc strategic, dar ajungi să ai un sortiment bogat de arme la dispoziție, inclusiv un lansator de rachete și faimosul BFG. Însă DOOM RPG pune un accent mai mare pe interacțiunea cu alte personajele din joc. Astfel, accesând baze de date și schimbând replici cu oamenii din bază, ai ocazia să afli mai multe despre povestea jocului. Care poveste nu este prea interesantă, însă schimbul de replici are meritul de a scoate la iveală situații amuzante, de unde rezultă că interacțiunea cu cei din jur reprezintă punctul forte al jocului.

În timp, diversele abilități ale eroului cresc, acesta fiind răsplătit cu puncte ce-i cresc șansele de a lovi și ținti din ce în ce mai bine. Partea nasoală este că nu prea se simt efectele benefice ale creșterii în nivel, ajungând să fii măcinat doar de dorința de a pune mâna pe arme din ce în ce mai bune. Ceea ce, din păcate, nu se întâmplă prea des, jocul fiind extrem de lung pentru categoria din care face parte. În plus, luptele par a fi toate la fel, neexistând o diferență mare între plăcerea de a curăța un păduche extraterestru și un boss.

Din punct de vedere vizual, DOOM RPG este DOOM. Îi lipsește, însă, coloana sonoră, care în original avea darul de a spori tensiunea și accentua atmosfera lugubră specifică jocurilor din serie. Prin urmare, dacă v-a plăcut originalul, veți îndrăgi și versiunea lui mobilă, adaptarea fiind extrem de reușită, iar elementele RPG bine implementate. Per total, o experiență interesantă, ce merită încercată.

■ **mOBi**

8

GEN FPS/RPG
PRODUCĂTOR Fountainhead Entertainment
DISTRIBUITOR EA
OFERTANT Vodafone live!
FORMAT J2ME







The Sims 3

Când nu mai ai încredere în viața ta de zi cu zi, The Sims 3 poate fi a doua opțiune, cu condiția să ai un PC, însă neviața poate fi trăită și la drumul mare, de vreme ce EA ne-a oferit și varianta pentru telefoanele mobile.

Viața ta din telefon începe cu o casă și niscaiva mobilier de bază. Trebuie să-și găsești de lucru, prieteni, să te implici într-o relație și să înveți să strângi un șurub. Asta pentru că o porțiune importantă din joc o reprezintă mini-jocurile, cum ar fi nevoia de a repara un radio, frigiderul sau capul de la duș. De fapt, asta este una dintre principalele metode de a te ține ocupat, iar în The Sims 3, întotdeauna vei avea ceva de făcut.

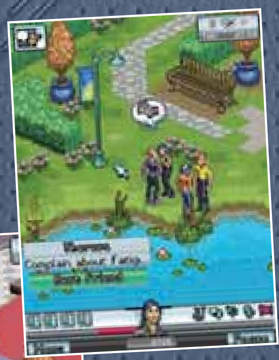
În ceea ce privește alter ego-ul nostru virtual, acestuia îi putem alege personalitatea. Poate fi un criminal în serie sau un om obișnuit cu nevoi obișnuite: serviciu-bere-fotbal-somn. Însă o surpriză îi poate da oricând viața peste cap. Poate o promovare? Nu i-ar strica televizor mai mare... De fapt, toate sarcinile pe care le îndeplinești sunt strâns legate de personalitatea sim-ului creat de jucător, versiunea mobilă reproducând cu succes sistemul de joc cu care a făcut furori The Sims 3 pentru PC. Dar nu la aceeași scară, evident.

The Sims 3 pentru mobile este un joc cu a cărui mecanică de joc te obișnuiești puțin mai greu, în ciuda unei interfețe simple. Însă dacă ne gândim la cât de multe oferă în comparație cu un joc obișnuit, pe care îl termini în două ore, merită butonat.

■ **mOBi**

9

GEN Sim
PRODUCĂTOR EA
DISTRIBUITOR EA
OFERTANT Vodafone live!
FORMAT J2ME










QUEEN
MADONNA
DURAN DURAN
CELINE DION
GEORGE MICHAEL
cea mai bună muzică
din '80 până azi
MICHAEL JACKSON
LENNY KRAVITZ
TINA TURNER
EURYTHMICS
CHER
SANDRA

MOTOROLA ROKR ZN50



Având în vedere nebunia de modele noi de telefoane şi super telefoane ce au bombardat piaţa în ultima perioadă, nici cei de la Motorola nu vor să se lase mai prejos şi lansează un smartphone de toată frumuseţea. Noul ZN50 este full touch şi include, după mult timp, o nouă interfaţă. Aceasta este mult mai personalizabilă şi permite „încărcarea" ei cu o sumedenie de widget-uri. Ca şi în cazul modelelor de smartphone-uri ce domină piaţa la ora actuală, şi Motorola ROKR ZN50 dispune de un ecran TFT touch, cu o rezoluţie nativă de 240 x 427, o cameră foto de 3 megapixeli cu funcţie de autofocus, modul GPS şi multe altele. Cei de la Motorola vor să fie însă ceva mai şmecheri şi au inclus, pe lângă playerul video capabil să redea materiale HD, şi un tuner TV ce permite vizualizarea în condiţii perfecte a oricărui post TV transmis în format digital.

Specificaţii

- Reţele: GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 / HSDPA 2100
- Dimensiuni: 109 x 54 x 14 mm
- Greutate: 143 grame
- Ecran: TFT touchscreen – 256.000 culori, 240 x 427 pixeli
- Cameră foto: 3,15 megapixeli (2048 x 1536)
- Sunet: Polifonic, MP3, eAAC+
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G
- Mesagerie: SMS, EMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port Infraroşu: NU
- FM Radio Inclus: DA
- Tuner TV: DA, T-DMB2
- GPS: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 950 mAh
- Stand-by: până la 200 ore
- Talk time: maximum 4 ore

Solar LED Flashlight



Fără doar şi poate, curentul ECO este din ce în ce mai puternic, iar cum de clienţi nu ducem lipsă, iată că a apărut şi lanterna ECO. Aceasta are în componenţă 10 leduri şi un set de acumulatori reîncărcabili de tip Li-Ion. Lanterna ECO include un mini panou solar ce captează permanent energia solară în timpul zilei, ca apoi să poată fi eliberată pe timpul nopţii sau în situaţiile de urgenţă.

Belkin CushDesk

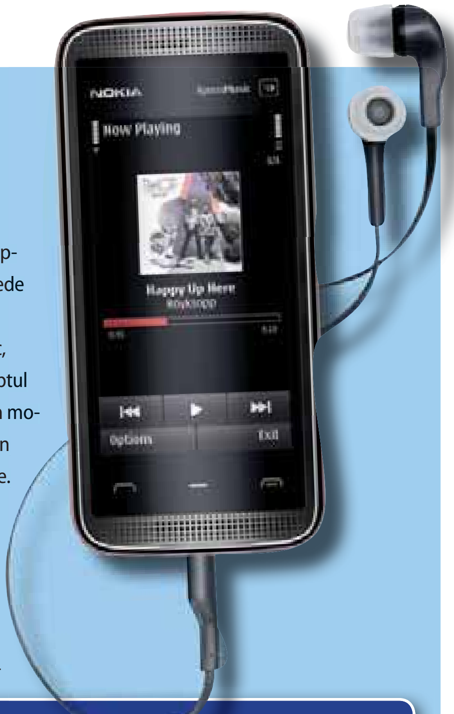


Mulţi posesori fericiţi de laptopuri obişnuiesc să lucreze pe ele în cele mai neobişnuite locuri şi în cele mai ciudate poziţii. Poziţia şezând cu laptopul în poală este cea mai frecventă şi din păcate nu este una chiar comodă, nici din punctul de vedere al utilizatorului, dar nici din cel al laptopului. Într-o astfel de poziţie, majoritatea laptopurilor suferă de sindromul „asfixierii". Mai toate căile de pătrundere a aerului rece sau de evacuare a aerului fierbinte sunt obturate. În aceste situaţii, într-un timp foarte scurt, laptopul ajunge la nişte temperaturi foarte mari, periclitând astfel atât buna funcţionare a componentelor din interior, cât şi starea de confort a utilizatorului care lucrează pe acel notebook. Există fel şi fel de soluţii de „răcire", însă nu toate sunt la fel de eficiente. Belkin CushDesk este una dintre soluţii şi, în ciuda simplităţii ei, este foarte eficientă. Practic vorbim de o pernuţă foarte confortabilă, moale pe o parte şi cu o suprafaţă plană şi rigidă pe cealaltă parte. Cu Belkin CushDesk puteţi lucra astfel în orice poziţie. Stând în fotoliu, pe scaun, în pat sau chiar direct pe podea. Este foarte confortabilă, foarte uşoară şi transferă extrem de puţină căldură de pe o parte pe cealaltă. Datorită unghiului sub care este croită, oferă utilizatorului o ergonomie mult mai bună. În ceea ce priveşte notebook-ul, acesta funcţionează perfect, la fel ca şi în cazul în care ar fi poziţionat pe un birou. Nemaifiindu-i obturat sistemul propriu de ventilare, valoarea temperaturii este constantă şi astfel se asigură o funcţionare mai bună.

Ofertant: Partenerii Belkin, **Preţ:** 109 Lei



NOKIA 5630 XPRESSMUSIC



Incredibilul succes pe care cei de la Nokia l-au avut cu conceptul XpressMusic nu a atins încă apogeul, iar acest lucru se vede în aproape toate modelele de terminale mobile ce apar sub această „siglă". Cel mai recent model Nokia, 5630 XpressMusic, are o dotare ceva mai bogată şi nu se limitează doar la conceptul de muzică şi filme. Construcţia telefonului este solidă, dar, din motive legate de greutate, întreaga carcasă este realizată dintr-un plastic mai subţire, iar inserţiile metalice lipsesc cu desăvârşire. Acest lucru, plus eliminarea unor elemente de design mai deosebite, au redus considerabil din preţul de achiziţie.
Nokia 5630 XpressMusic rămâne fidel sistemului de operare Symbian, care de această dată afişează utilizatorului o nouă interfaţă, ajunsă la generaţia a treia.
Cu această ocazie, opţiunile şi aplicaţiile favorite pot fi repoziţionate pe ecran după bunul plac al utilizatorului.

Deoarece vorbim de un telefon ce iubeşte muzica, este şi normal să aducem în discuţie şi partea audio a acestuia. Din când în când preferăm să ascultăm melodiile preferate fără căşti, doar prin puterea unui mic difuzor inclus în telefon. În acest caz, calitatea sunetului este deosebită. Chiar şi la un volum foarte mare, nu se sesizează distorsiuni sau vibraţii deranjante. Aceeaşi calitate se obţine şi în cazul în care apelaţi la funcţia de handsfree, în timpul unei conversaţii.

În ceea ce priveşte jocurile, treaba este mult mai serioasă. Odată cu suportul pentru jocurile N-Gage, Nokia 5630 vine preinstalat şi cu câteva titluri de jocuri, în variante trial, unele mai cunoscute ca altele.

Specificaţii

- Reţele: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
- Dimensiuni: 104 x 49 x 13 mm
- Greutate: 107 grame
- Ecran: TFT - touchscreen, 16 mil culori, 360 x 640 pixeli
- Accelerometru: DA
- Cameră foto: 3,15 MP, (2048x1536)
- Sunet: MP3/WMA/WAV/RA/AAC/M4A
- Video Player: WMV/RV/MP4/3GP
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wi-Fi 802.11 b/g
- Mesagerie: SMS, EMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroşu: NU
- FM Radio inclus: DA, cu RDS
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1000 mAh
- Stand-by: până la 336 ore
- Talk time: maximum 5 ore

Lexar Professional UDMA Dual-Slot USB Reader



Lucrurile făcute bine au nevoie de tehnologii pe măsură pentru a fi puse corect în valoare. Iată motivul pentru care cei de la Lexar au lansat pe piaţă un model de card reader ce vă poate ajuta să vă faceţi treaba eficient şi foarte rapid. Datorită dimensiunilor compacte, el este uşor de luat la drum de către fotografi, iar datorită interfeţei sale USB foarte rapide, puteţi transfera fotografiile într-o clipită pe sau de pe cardurile de memorie Compact Flash (CF) sau Secure Digital (SD).

Ofertant: PCCenter.ro, **Preţ:** 119 Lei

iRiver E150



Cu foarte puțin timp în urmă, v-am adus la cunoștință lansarea pe piață a playerului multimedia E100. Un model deosebit și cu o sumedenie de funcții numai bune de utilizat. Totuși, se pare că fanii acestui brand nu au fost pe deplin satisfăcuți și în urma numeroaselor cereri a fost lansat modelul E150. Spre deosebire de modelul precedent, acesta este caracterizat ca fiind ceva mai ușor, dispune de un display mult mai strălucitor și i-a fost implantat un al doilea speaker, pentru un sunet mai puternic atunci când nu vreți să-i folosiți căștile. Funcțiile de bază au rămas aceleași, dar pentru exemplificare amintesc posibilitatea de a reda formate audio codate MP3, WMA, OGG, ASF, FLAC, iar dacă vine vorba de video, atunci lista se prelungește cu MPEG4, WM9 și Xvid. Un lucru de apreciat este și facelifting-ul meniurilor. Acestea sunt mai aerisite, mai simplu de interpretat și răspund mai ușor la comenzi. Capacitatea de stocare este de 4 GB, însă există și variante cu 8 GB de memorie. Indiferent de varianta aleasă, fiecare poate fi prevăzută cu extensie de memorie, cu ajutorul unor carduri de memorie de tip microSD.

Ofertant: PCCenter.ro, **Preț:** 249 Lei

HTC HERO



Lansat cu destul de mult tam-tam, noul erou al celor de la HTC se bate cu pumnii în piept că face și drege absolut orice vrea stăpânul în materie de comunicații mobile. HTC Hero este mai mult decât un telefon, el poate fi considerat fie mâna dreaptă a unui utilizator căruia îi stă gândul mereu la afaceri, fie un super gadget numai bun de utilizat oriunde și oricând ai nevoie de relaxare, de distracție sau de joacă cu prietenii.

Specificații

- Rețele: GSM 850 / GSM 1800 / GSM 1900 / HSDPA 900 / NSDPA 2100
- Dimensiuni: 112 x 56 x 14 mm
- Greutate: 135 grame
- Ecran: TFT – touchscreen , 65.000 culori, 320 x 480 pixeli
- Accelerometru: DA
- Cameră foto: 5 MP, (2592 x 1944), autofocus
- Sunet: Polifonic, MP3, AAC+, WAV, WMA9
- Transfer Date: GPRS, HSCSD, EDGE, 3G, Wi-Fi 802.11 b/g
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- FM Radio inclus: NU
- GPS: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1350 mAh
- Stand-by: până la 440 ore (2G), 750 ore (3G)
- Talk time: maximum 8 ore (2G) , 7 ore (3G)

Noul HTC Hero are la bază cel mai nou sistem de operare Android, de tip open-source, pus la cale de nimeni alții decât compania Google. Acest nou SO, după cum era de așteptat, va implementa soluții rapide de conectare și navigare pe internet, aplicații de tip mash-up și localizare. Revenind la eroul nostru, acesta dispune de un impresionant display de tip touchscreen cu o diagonală de 3,2 inchi ce include și tehnologia multi-touch input pentru ca utilizatorii să poată folosi celebrele „gestures".

Indiferent de genul aplicațiilor pe care doriți să le utilizați, acest telefon va răspunde destul de prompt cerințelor voastre, deoarece există suficientă putere de calcul pentru ca timpii de execuție să fie cât mai mici. Dacă sunteți melomani înrăiți, playerul video vă stă permanent la dispoziție, oferind posibilitatea de a reda de la formate video clasice, la cele mai noi și mai HD.

Belkin Mini-Stereo Cable



Ofertant: Partenerii Belkin, **Preț:** 69 Lei

Tot pentru profesioniști, dar în materie de sunet, cei de la Belkin oferă un soi de cablu audio stereo pentru a vă conecta fără probleme orice CD player, MP3 player sau chiar iPod-ul ori iPhone-ul la un sistem audio mai puternic și mai nărăvaș. Pentru a nu pierde din performanțele sunetelor, acest cablu este prevăzut cu conectori placați cu nichel, iar firul în sine, cu o lungime de aproximativ 180 de cm, are în interior un „scut" special, în formă de spirală ce protejează împotriva emisiilor și interferențelor radio.

Fujifilm FinePix Real3D

Nebunia imaginilor și a filmelor 3D încă nu s-a încheiat, ba dimpotrivă, acum avem posibilitatea să ne realizăm propriile noastre fotografii în format 3D. Cei de la Fujifilm au creat o cameră foto de 10 megapixeli, ce dispune de 2 obiective așezate la distanță unul față de celălalt, asemeni ochilor noștri. Imaginile 3D astfel obținute pot fi afișate pe un monitor special, pe ecranul unei rame foto 3D, dedicată acestui lucru, sau pot fi tipărite pe hârtie, evident cu o imprimantă specială. Fiind vorba de pionierat în domeniu, costurile de achiziție sunt de ordinul sutelor de euro, însă cine iubește tehnologia și vrea să fie mereu în trend va investi fără probleme.



■ BogdanS

CU CE NE MAI JUCĂM?

Că toată lumea aleargă gâfâind după performanţă, asta se ştie. Mai interesant este preţul pe care suntem dispuşi să îl plătim pentru ea. În această perioadă foarte nasoală, ce ne-a dat la toţi planurile peste cap, e destul de greu să faci o alegere bună. O investiţie ce pare atractivă astăzi poate fi mâine o gaură imensă în buget. Pentru a mai domoli din această nesiguranţă ce ne pândeşte la tot pasul, încercă să gândim o mutare de 100 de ori. De cele mai multe ori pentru a nu risca foarte mult, achiziţionăm produse, echipamente etc. la preţurile cele mai mici. Mici, mici, dar cât de mici? Sezonul lansărilor de jocuri se apropie. Banii la puşculiţă pentru o piesă din calculator ce trebuie schimbată sunt mai puţini. Totuşi, ce e de făcut? Câteva titluri de jocuri pe care le aşteptăm de la începutul anului în sfârşit s-au hotărât să apără. Avem nevoie de putere grafică.

Ca să facem un mic compromis, m-am gândit să dăm o tură printre plăcile grafice apărute pe piaţă de ceva timp: plăcile din zona mainstream. Sunt mai ieftine, oferă performanţe mai ridicate decât ce avem deja prin calculatoare şi totuşi ne putem juca cele mai noi titluri de jocuri. Aşadar, luăm la mână chipset-urile nVidia G92, G94, G96, G86 şi RV730 şi RV670 ale celor de la ATI şi încercăm să le trecem puţintel prin sita benchmark-urilor mai noi. Să vedem ce diferenţe apar şi ce preţuri ar trebui să plătim pentru ele. Nota de performanţă pe care am obţinut-o rezultă din testele rulate în 3D Mark Vantage, Call of Duty 5, Crysis Warhead, Far Cry 2, Company of Heroes şi Left 4 Dead. Testele au fost rulate la aceeaşi parametri şi la aceleaşi rezoluţii. Aşadar, rezultatele...

■ **BogdanS**

ASUS EN 9800GT MATRIX



1

SPECIFICAŢII:
Chipset: nVidia G92 (9800 GT),
Memorie instalată: 512 MB GDDR3,
Notă performanţă: 89,61,
Preţ: 499 Lei,
Ofertant: Partenerii Asus

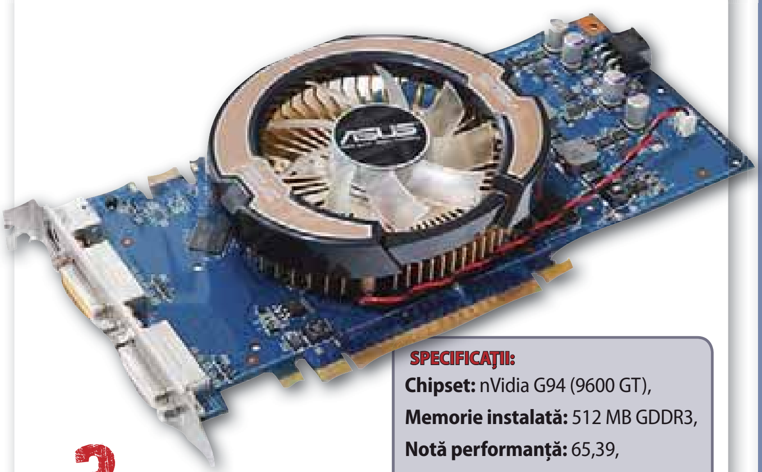
TWINTECH 9800GT XT-OC



2

SPECIFICAŢII:
Chipset: nVidia G92 (9800 GT),
Memorie instalată: 512 MB GDDR3,
Notă performanţă: 88,41,
Preţ: 509 Lei,
Ofertant: Soliton Computers

ASUS EN9600GT



3

SPECIFICAŢII:
Chipset: nVidia G94 (9600 GT),
Memorie instalată: 512 MB GDDR3,
Notă performanţă: 65,39,
Preţ: 529 Lei,
Ofertant: Partenerii Asus



GIGABYTE NX9600GT

4

SPECIFICAŢII:
Chipset: nVidia G94 (9600 GT),
Memorie instalată: 512 MB GDDR3,
Notă performanţă: 63,63,
Preţ: 474 Lei,
Ofertant: Partenerii Gigabyte

5



LEADTEK WinFast PX9600GT

SPECIFICAȚII:
Chipset: nVidia G94 (9600 GT),
Memorie instalată: 512 MB GDDR3,
Notă performanță: 63,07,
Preț: 349 Lei,
Ofertant: PCCenter.ro

SAPPHIRE HD4670



6

SPECIFICAȚII:
Chipset: ATi RV730 (4670),
Memorie instalată: 512 MB GDDR3,
Notă performanță: 61,04,
Preț: 274 Lei,
Ofertant: Aline Distribution Grup

MSI RX3870



7

SPECIFICAȚII:
Chipset: ATi RV670 (3870),
Memorie instalată: 512 MB GDDR4,
Notă performanță: 55,17,
Preț: 475 Lei,
Ofertant: Aline Distribution Grup

8



ASUS EAH3850 MAGIC

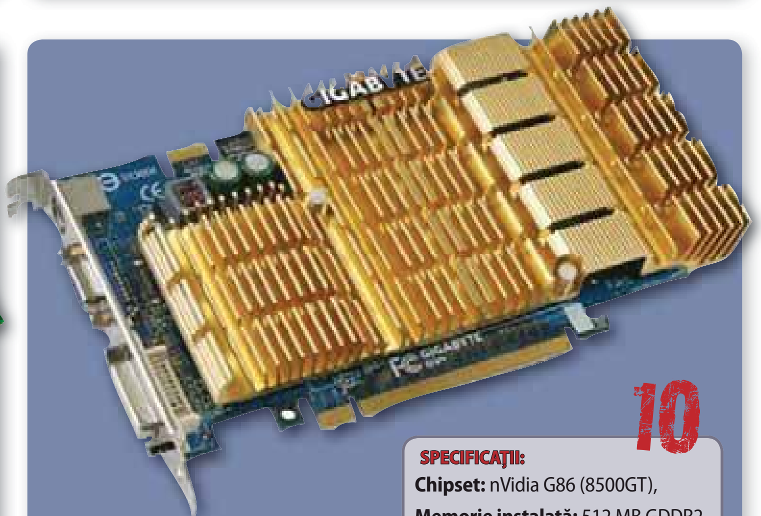
SPECIFICAȚII:
Chipset: ATi RV670 (3870),
Memorie instalată: 512 MB DDR2,
Notă performanță: 49,61,
Preț: 279 Lei,
Ofertant: Partenerii Asus

LEADTEK WinFast PX9500GT



9

SPECIFICAȚII:
Chipset: nVidia G96 (9500GT),
Memorie instalată: 512 MB GDDR3,
Notă performanță: 44,88,
Preț: 249 Lei,
Ofertant: PCCenter.ro



10

GIGABYTE 8500GT

SPECIFICAȚII:
Chipset: nVidia G86 (8500GT),
Memorie instalată: 512 MB GDDR2,
Notă performanță: 32,61,
Preț: 204 Lei,
Ofertant: Partenerii Gigabyte

Kingston DataTraveler 200 DT200

Spațiu, viteză & securitate



Acesta este sloganul sub care cei de la Kingston au lansat noile modele de stick-uri USB. Acestea sunt categorisite în 32, 64 şi 128 de GB. La asemenea capacităţi, este imposibil să nu fiţi nevoiţi să „stocaţi" şi informaţii personale, confidenţiale. Pentru a venit în ajutorul acelor persoane care doresc ca aceste date să fie protejate, producătorii au inclus în memoria stick-ului o zonă „personală" ce poate fi accesată doar pe bază de parolă. Tot ce aveţi de făcut este să instalaţi aplicaţia ce însoţeşte stick-ul şi prin intermediul ei puteţi accesa datele din acea zonă „sensibilă". Pentru a vă proteja datele şi de eventualele accidente, stick-ul este „învelit" într-o „carcasă" foarte solidă, lipsită de clasicele capace de protecţie, pe care, vorba fie între noi, mai tot timpul le uităm sau le pierdem.

Ofertant: Partenerii Kingston, **Preţ:** 558 Lei (64 GB)

Antec Fusion Remote

Media Center cu media Style

Ofertant: ITDirect, **Preţ**: 689 Lei

Din ce în ce mai multă lume începe să prindă gustul Media Center-elor. Muzică, filme, poze, posturi de radio fără număr, toate le ai la îndemână prin simpla manevrare a unei telecomenzi. Există şi device-uri gata preparate pentru aceste task-uri, însă există şi posibilitatea de a ni le crea noi înşine. Din acest motiv, cei de la Antec au lansat pe piaţă un nou segment de carcase dedicate acestui scop. Ele sunt special gândite şi construite pentru a satisface absolut toate nevoile în materie de entertainment. Practic tot ce are de făcut o astfel de carcasă este să adăpostească un sistem de calcul, să-i asigure un flux de aer constant şi, nu în ultimul rând, să arate bine. Antec Fusin Remote îndeplineşte aceste cereri, ba mai mult, include şi un mic display pe care pot fi afişate diverse informaţii cu privire la denumirile materialelor pe care le urmăriţi pe un LCD. Baza o reprezintă telecomanda cu care este livrată. Ea include nu mai puţin de 56 de butoane şi e compatibilă cu majoritatea aplicaţiilor de tip Media Center existente la ora actuală.

Într-o astfel de carcasă, e bine să instalaţi o configuraţie cât de cât de actualitate. Plăcerea vizionării unui material Full HD justifică banii investiţi într-un procesor sau placă video. Dacă vorbim de putere de calcul, trebuie să amintim şi de căldură, care într-un fel sau altul trebuie să dispară din interior. Această sarcină intră în slujba a două 2 ventilatoare de 120 mm instalate pe una din lateralele carcasei. Pentru a avea acces mai rapid la date, carcasa este prevăzută chiar pe partea frontală cu un set de porturi USB şi Firewire. Nici sunetul nu este uitat, iar atunci când vreţi să vă bucuraţi doar voi şi o pereche de căşti de un ritm mai special ori doriţi o conversaţie rapidă printr-o aplicaţie de video-chat, conectaţi căştile şi microfonul şi sunteţi gata de poveşti. Nu uitaţi să adăugaţi pe lista de cumpărături şi o sursă de alimentare silenţioasă, pentru că la achiziţionarea carcasei nu primiţi şi aşa ceva.



Altec Lansing VS2620

Viață modernă, boxe pe măsură



Întotdeauna am avut ceva cu sistemele audio de birou. Nu știu de ce, dar majoritatea mi se păreau a fi niște cutii pătrățoase din care se auzeau sunete, la unele mai bine, la altele... diferit. Noul concept semnat de către cei de la Altec Lansing pare ușor inspirat dintr-o modă mai veche, însă cu idei moderniste și tehnologie de ultimă oră. În acest caz nu pot să mă supăr din cauza muchiilor evidente sau a colțurilor ascuțite deoarece per ansamblu designul este mult mai deosebit. Calitatea sunetului este surprinzătoare. Nu te aștepți ca din două „cutiuțe" de dimensiuni reduse să iasă un sunet atât de puternic și mai ales clar. Acest lucru se datorează în special difuzoarelor încorporate, capabile să redea un spectru de frecvențe foarte larg. Controlul volumului înaltelor și bașilor este realizat prin intermediul unor butonașe rotative aflate la îndemână în dreptul boxei ce se amplasează în partea dreaptă.

Deși nu mi se par foarte greu de implementat, multe sisteme audio nu prea dispun de intrări audio auxiliare. Uneori, dorința de a asculta o melodie preferată dintr-un MP3 player ori un telefon mobil sau o consolă portabilă, într-un sistem audio mai puternic și mai performant, nu poate fi satisfăcută la fel de simplu ca în cazul unui set de boxe ce dispun de acea intrare auxiliară. O simplă apăsare a unui buton și sursa de semnal audio este automat schimbată, nefiind necesar ca de fiecare dată să vă deconectați boxele de la placa de sunet a PC-ului.

Ofertant: PCCenter.ro, **Preț:** 129 Lei

Brother MFC-790CW

Noi frontiere ale culorilor

Deși nu o fac cu aceeași frecvență ca greii industriei, cei de la Brother se mențin pe linia de plutire și lansează mai răruț, dar mai drăguț, câte un model mai ieșit din comun. În această vară, portofoliul lor de produse s-a mai îmbogățit cu un model de multifuncțional ce are câteva caracteristici de care multă lume ar fi foarte bucuroasă să poată beneficia. Cel mai „la vedere" este ecranul LCD de tip touch ce are o diagonală de 4,2 inchi. Prin intermediul lui se poate naviga mult mai simplu prin meniuri, se pot previzualiza faxuri sau edita și corecta diverse fotografii.

Următorul lucru cu care acest multifuncțional se poate mândri este modulul wireless 802.11b/g inclus. Prin intermediul lui se pot apela toate funcțiile device-ului fără a mai fi nevoie să instalați cabluri suplimentare. Calitatea tipăriturii este bună, indiferent că vorbim de fotografii sau doar simple grafice tipărite pe hârtie obișnuită. Brother MFC-790CW dispune de 4 cartușe independente pentru fiecare culoare. În acest fel, costurile de tipărire sunt mult mai mici, deoarece puteți schimba doar acel cartuș a cărui culoare s-a epuizat. În ceea ce privește viteza cu care își face treaba, am numai cuvinte de laudă. În cazul imprimării în mod alb-negru, se poate atinge o viteză de 33 de pagini pe minut, în timp ce în mod color se obțin doar 27 de pagini, în același interval de timp. Totuși, e bine să știți că acest device nu este un produs destinat utilizării în stil industrial. Pentru a-și păstra performanțele ridicate pe o perioadă cât mai lungă de timp, producătorii recomandă utilizarea acestui model pentru aproximativ 2000-2500 de pagini pe lună.

Ofertant: Partenerii Brother, **Preț:** 829 Lei



JVC Everio GZ-MS120

SD reloaded!



Chit că sună ciudat, încă se mai poate face artă cu echipamente non HD în aceatsă lume ahtiată parcă după înaltă definiție. Încă se mai lansează echipamente audio-video ce înregistrează imagini în format SD (standard definition), adică ceea ce vede încă majoritatea dintre noi la TV. Dacă acest model încă se „închină" la altarul imaginii SD, atunci să trecem în revistă și ofrandele cu care se prezintă. În ciuda dimensiunilor sale, această cameră este foarte manevrabilă și confortabilă. Stocarea imaginilor se poate face doar pe carduri de memorie, iar JVC GZ-MS120 dispune de două astfel de sloturi în care se pot „încărca" două carduri de tip SD de maximum 32 de GB fiecare. Avantajul acestui model este zoom-ul optic de 35x ce vă permite să înregistrați imagini foarte clare de la distanțe foarte mari. Display-ul generos, ce se rabatează armonios pe una din laturile camerei, vă poate fi de un real folos în momentul în care încercați să reglați anumiți parametri ai camerei sau pentru un simplu preview al materialelor deja înregistrate.

Înregistrările sunt stocate în format .MOD, codate MPEG2, ceea ce înseamnă că pentru un fiecare 15 minute de filmare la calitate maximă, „păpați" aproximativ 1 GB din memorie.

Pentru doritori se pot realiza și fotografii, însă rezoluția acestora nu va fi mai mare de 640 x 480.

Datorită acumulatorului standard cu care camera este livrat, vi se garantează o durată maximă de înregistrare de aproximativ 2 ore și 45 de minute.

Ofertant: PCCenter.ro, **Preț:** 1399 Lei

Genius Speed Wheel 5 Pro

Need a ride?





E vară, e superb afară și te-ai gândit că nu ar strica să ieși la o plimbare cu ultimul model de Porshe sau cu un luxox BMW. Bineînțeles, vorbim de mașini virtuale, pe care toți ni le permitem. Jocuri cu simulatoare auto, cu fel și fel de mașini care mai de care mai atrăgătoare, au tot apărut pe piață, motiv pentru care și produsele companiilor ce ne oferă device-uri și accesorii asortate genului apar și ele unele mai șmechere ca altele. De la Genius avem un set complet, nou-nouț, compus din volan și pedale. În ciuda designului său simplist, acest volan de dimensiuni reduse este foarte manevrabil și te ajută destul de bine în perfecționarea manevrelor mai deosebite în ale pilotajului.

Pe volan sunt nu mai puțin de 9 butoane, numai bune de asignat unor acțiuni diverse pe care la un moment dat ai putea fi nevoit să le faci în timpul jocului. Sub volan, sunt cele două clapete nelipsite, cu ajutorul cărora poți schimba rapid vitezele bolizilor fioroși. Singura „supărare" aș putea spune este legată de suprafața de contact între volan și palmele șoferilor împătimiți. Lipsa unei suprafețe mai „aspre" care să creeze o zonă cu o aderență mai puternică face ca în timpul jocului să ai senzația că volanul îți cam alunecă din mâini. Bine că există opțiunea „restart", altfel ar fi fost mult mai complicat. Ca sistem de prindere, volanul Genius Speed Wheel 5 Pro stă destul de bine. Inițial se poate apela la sistemul clasic de prindere cu ventuze. Acest variantă este foarte solidă și merită pusă în practică dacă biroul sau masa pe care dorești să-l montezi este realizat dintr-un material foarte lucios. În caz contrar, producătorii au inclus și un element de prindere suplimentar, de tip mecanic, cu ajutorul căruia se poate ancora fără probleme de orice tip de suprafață.

Pedalele sunt și ele în aceeași notă, potrivite ca dimensiuni, răspund bine la comenzi și au inclus un sistem destul de bun anti-alunecare.

Ofertant: Partenerii Genius, **Preț:** 129 Lei

Antec CPX CP-850

Sursă și resursă

În cazul în care nu ați aflat încă, e bine să știți că începând din acest moment există pe piață un nou soi de surse de alimentare pentru PC. Unii mai cu moț din compania Antec au decis că este timpul să lanseze pe piață un nou gen de sursă de alimentare. Aceasta nu mai respectă dimensiunile standard PS/2 cu care am fost obișnuiți până acum. De această dată, vorbim de noi surse montate în carcase de dimensiuni ceva mai mari. Acestea sunt deocamdată compatibile doar cu unele carcase Antec, iar pe viitor se speră implementarea noului standard într-un număr cât mai mare de modele de carcase. Noul format vine în întâmpinarea cererii tot mai mari de energie de care componentele unui PC au nevoie. Cei de la Antec cred că la formatul actual ATX al surselor s-au atins anumite limite, iar trecerea la un model mai mare ar putea dezlega noi bariere ce până acum puteau fi deschise foarte greu. Noul format CPX va oferi adăpost pentru un număr mai mare de componente, pentru circuite mai puternice și, de ce nu, o protecție mai bună a componentelor dintr-un PC. Deocamdată primul model lansat oferă o putere reală de 850 de wați, însă cum treaba e abia la început și promisiunile enorme, se pare că în viitor vom putea monta în calculatoarele noastre surse capabile să susțină fără probleme sisteme de calcul și adevărate „aparatele de sudură" fără probleme. Totuși... factura de curent cine o plătește?

Ofertant: ITDirect, **Preț:** 558 Lei



A-Data Clasic CH91

Buturuga mică ajută carul mare



Soluțiile compacte au fost întotdeauna preferatele mele. Pe cât sunt de mici, pe atât sunt de năravașe. La fel ca și în cazul acestui HDD extern de 2,5 țoli capabil să rețină date echivalent a 500 de GB. O cantitate enormă ținând cont de dimensiunile sale extrem de reduse. Semnătura celor de la A-Data se remarcă în designul incintei ce adăpostește acest mini-mini HDD. Multă lume a apreciat ingeniozitatea și funcționalitatea acestei soluții de stocare externe. Evident, o astfel de soluție se pretează în special celor care sunt mai tot timpul în mișcare, care au în dotare fel de fel de sisteme portabile a căror greutate este mereu un criteriu de alegere și achiziție, însă și pentru cei de acasă, care vor să aibă mereu la îndemână o soluție atractivă și rapidă de stocare. Fiind vorba mereu de viteză, țin să îmi manifest cu această ocazie nemulțumirea față de ratele de transfer ale portului USB 2.0, deoarece acestea sunt singurele limite pe care acest HDD le atinge atât la citire, cât și la scriere.

Ofertant: PCCenter.ro, **Preț:** 449 Lei

Asus W90VP

Un veritabil VIP

Peste tot există o serie de „clienți" care mereu își doresc ceva considerat ca fiind cel mai bun, cel mai puternic sau cel mai performant la ora respectivă. Cum nu am ajuns încă la secțiunea autocamioane și utilaje de forare, îmi voi îndrepta atenția spre unul dintre cele mai îndrăznețe proiecte existente la această oră în materie de notebook-uri. Cei de la Asus sunt protagoniștii, iar minunea pe care au reușit să o lanseze pe piață nu prea are de-a face cu cele pământești. Ca să nu-i zic de-a dreptul avion, acest notebook excelează la toate capitolele: configurație, performanță, design, greutate. Să le luăm pe rând. Greutatea acestui monstru de divertisment este direct proporțională cu dimensiunile. Dacă per ansamblu vorbim de un notebook ce trece cu cea mai mare lejeritate de 5 kg, atunci dacă ar fi să transpunem în diagonală, putem vorbi de un ecran TFT ce trece binișor de 18 țoli; mai exact 18,4. Fără a mai mira pe nimeni, rezoluția nativă a acestui display nu este alta decât 1920 x 1080 și este animată nu de una, ci de două plăci grafice cu chipset-uri ATI Radeon 4870, cununate împreună prin sfânta taină a CrossFire-ului. Memoria dedicată acestui eveniment video totalizează 1 GB. Raportată însă la memoria sistemului, aceasta pare să aibă mici probleme. Întregul sistem de operare are criminala sarcină de a face managementul a 6 GB de memorie DDR II instalată cum se cade în acest notebook Asus W90VP. Ei, am glumit. Vă dați seama că situația nu e chiar așa dramatică. În capul listei, stăpân peste acest regat domnește cu pini de aur un rege călit prin mii de bătălii, pe al său nume Intel Core 2 Duo T9600 ce rulează agale la frecvența de 2,8 GHz. Secretul său? Imensa putere de foc pe care o are mereu la dispoziție și pe care o poate accesa la viteza unui controller Serial ATA-150. Cantitatea de „muniție" măsurată depășește 700 de GB. Aceasta este obținută printr-o alianță „RAID" a două HDD-uri de câte 320 de GB.

Printre accesoriile ce completează minunatul design al acestui laptop se numără unitatea optică DVD-RW, un card reader de tip 8 in 1, o conectică impresionantă și un acumulator de 8800 mAh, realizat în tehnologie pe 12 celule.

Sistemul de operare inclus este Windows Vista Home Premium varianta pe 64 de biți, iar suita regală a acestuia este completată cu o sumedenie de programele și utilitare realizate de către cei de la Asus.



Ofertant: Partenerii Asus, **Preț:** 11500 Lei

■ **BogdanS**

Titlu: Întâlnire cu Heechee

Autor: Frederick Pohl

Colecţie: Nautilus

Traducere: Mihai Dan Pavelescu



Scriitorul şi editorul american FREDERIK POHL s-a născut la 26 noiembrie 1919 în New York. Unul dintre întemeietorii genului SF, a participat la cea dintâi convenţie de science-fiction care a avut loc în Philadelphia în 1936, unde a început prietenia de o viaţă cu Isaac Asimov. A urmat liceul Brooklyn Tech, dar l-a abandonat înainte de absolvire. Între 1939 şi 1943 a fost editorul revistelor Astonishing Stories şi Super Science Stories. După participarea în al Doilea Război Mondial, a devenit agent literar, iar în anii '50 a revenit la activitatea de scriitor şi editor. A fost distins cu Premiul Hugo pentru activitatea de editor al revistei If (1966, 1967 şi 1968), la care s-au adăugat premiile Hugo pentru povestirile „The Meeting", în colaborare cu C. M. Kornbluth, şi „Fermi and Frost". Romanul Man Plus (Proiectul omul plus) a câştigat Premiul Nebula, iar în anul următor Poarta a obţinut toate marile premii SF: Hugo, Nebula, Locus şi John W. Campbell Memorial. În 1992 a fost lansat jocul pentru calculator Gateway. În 1993, Frederik Pohl a fost desemnat SFWA Grand Master. Pohl nu s-a ocupat numai de science-fiction: a fost vreme îndelungată autoritatea oficială pentru Enciclopedia Britanică în privinţa împăratului roman Tiberiu, iar în 1980 romanul său Jem a obţinut Premiul National Book.

„Spre satisfacţia tuturor cititorilor care aşteptau cu înfrigurare continuarea poveştii, în acest al treilea volum Pohl ni-i prezintă pe Heechee înşişi…"

Fantasy & Science Fiction Magazine

„Toate conceptele şi ingenioase şi personajele complexe cu care ne-a vrăjit Pohl sunt duse mai departe în această poveste sclipitoare, oferind o premisă fascinantă pentru următorul volum, Analele Heechee, a cărui lectură devine o necesitate absolută."

Library Journal

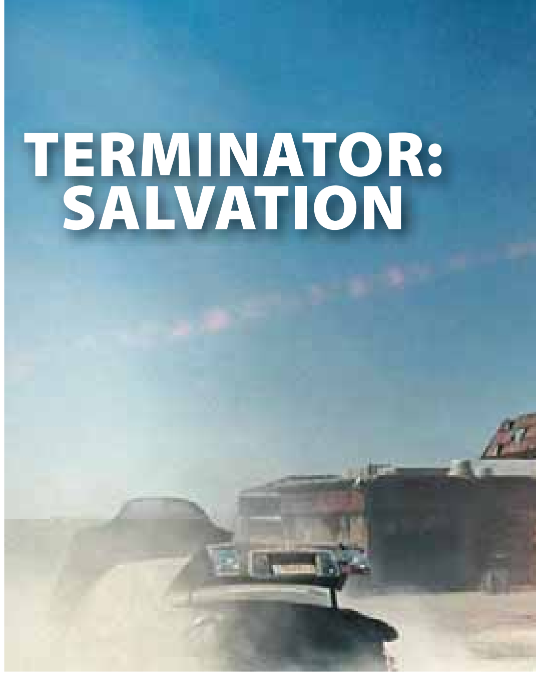
„După două volume citite cu sufletul la gură, îi întâlnim în sfârşit pe extratereştri şi sunt rezolvate firele narative rămase în suspensie. Inteligenţa Artificială (uneori Albert Einstein, alteori Sigmund Freud) are de asemenea de spus o poveste minunată!"

Interzone

CÂŞTIGĂTORII LUNII IUNIE

Cei cinci câştigători ai concursului NEMIRA, ediţia iunie, ce a avut ca premii **cinci cărţi Jocurile Foamei de Suzanne Collins**, sunt:
Cseszro Edwin din Arad, **Dolha Mihai** din Arad, **Vîlcu Mihaela** din Galaţi, **Cârjac Vasile** din Craiova şi **Caracas George din Tulcea.**

Info: Câştigătorii sunt rugaţi să contacteze redacţia la adresa de e-mail sofia_grigore@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728



TERMINATOR: SALVATION

Când Christian Bale nu-şi ia la scatoalce familia şi tehnicienii, e un băiat vajnic, pornit pe salvarea omenirii. După două filme cel puţin legendare şi un al treilea făcut la stoarcere de bani, Skynet şi odraslele viitorului se întorc într-o peliculă care tratează peisaje postapocaliptice şi război între om şi maşinării ce bat obrazul lui Matrix Revolutions.

Dacă aţi văzut orice poză din film, aţi înţeles ideea: Terminator Salvation se desfăşoară în viitor, după ce rasa umană a băgat în priză cea mai proastă idee gândită vreodată – o formă de inteligenţă artificială cu acces la rachete nucleare şi Internet. Da, simultan. Deşi Bale creionează un Che Guevara John Connor credibil, reflectoarele sunt furate de un alt personaj, un condamnat la moarte care îşi donase corpul cercetării înainte de a fi executat: Marcus Wright (un joc de scenă foarte drăguţ din partea nou-venitului Sam Worthington). Li se adaugă o mână de artişti şi artiste pe care i-am văzut pe ici şi colo, dar nu vă aşteptaţi la cine ştie ce mari chimii generate de aceştia, căci la urma urmei vorbim de Terminator, nu Hamlet.

Drept urmare, se dă tonul la scandal în blockbuster-ul de acţiune al verii de până acum: urmăriri pe ce a mai rămas din autostradă, un roboţel care face slalom printre bombe dotate cu magneţi şi nu în ultimul rând bătăi de stradă în-



tre conserve de titaniu, numiţi în limbaj colocvial T-800.
Povestea nu aduce cine ştie ce revelaţii dar pe cuvânt dacă-mi pasă. Dacă vă aşteptaţi la o rebootare a francizei în aceeaşi manieră în care Nolan a infuzat personajul Batman cu discursuri filosofice şi aspiraţii metafizice veţi fi dezamăgiţi – Terminator: Salvation nu e nici mai mult nici mai puţin decât un pretext excelent să vă scoateţi prietenii din casă şi să-i îndesaţi în cinema, preferabil cu suficient popcorn şi Cola pentru a completa clişeul. Dar un clişeu cât se poate de distractiv.
Şi da, apare şi mecla lui Arnold pe undeva prin film. Nu e chiar Arnold – era ocupat cu gospodărirea Californiei – dar dublura lui de cascadorii, care seamănă satisfăcător de mult. Singurul lucru care îi lipseşte lui Salvation pentru a se desăvârşi ca film de acţiune iconic sunt one-liner-ele: pentru o continuare a peliculei ce a popularizat expresii de argou precum „Hasta la vista, baby" sau „I'll be back" (back cu a din a), e deranjant de lipsit de momente Kodak.

■ **Zuluf**



www.neave.com



Când nu ai ce face şi vrei să îţi descreţeşti fruntea, intră pe site-ul din titlu. Ţi-o vei încreţi imediat după. Îţi vei da seama că nu ştii să faci nimic şi că mulţi alţii ştiu să facă multe. Uite de exemplu tipul ăsta. Nu ştiu cum îl cheamă, căci nu m-am uitat la impressum, dar e tare. Ştie multe chestii despre flash şi alte asemenea programe ce programează programe. Spre exemplu, unul din ele este legat de imaginaţie. Ne explică cum, dacă cineva te pune să te gândeşti la un elefant, te vei gândi la un elefant. La elefantul Dave. Dacă te va ruga să te mai gândeşti la încă un elefant, te vei gândi de fapt la Dave x2. Aşa este. REPEDE! Gândeşte-te la un elefant. Acum mai gândeşte-te la unul. Ha! E acelaşi! Ştiam eu. În fine. Individul acesta a făcut o grămadă de mici porcărele interactive în flash. Simple şi drăguţe. Ba un joculete de pe vremuri, ba fractali, ba un planetarium. Intră şi vezi. Poţi să te joci chiar şi Tetris.

www.banksy.co.uk



Arta. Ce ştii tu despre artă? Desenele de pe pachetele de biscuiţi? Grafitti-urile cu Andra pe lângă care treci în fiecare zi la metrou? Nu este de ajuns pentru a-ţi face o adevărată cultură. De altfel, după cum citează şi autorul site-ului din titlu, „Artiştii proşti imită, iar cei buni fură". Aceste cuvinte care ne doare sunt spuse de Pablo Picasso, iar el chiar sigur ştia câte ceva despre artă. Operele prezentate pe acest site nu sunt cele pe care ai fi obişnuit să le vezi în muzee sau expoziţii de artă. Nu ating simţul frumosului şi nici nu fac să vibreze acea coardă sensibilă la arta adevărată. Şi cu toate acestea reprezintă artă. Nu este o Giocondă cu ochi albaştri şi nici cupola Capelei Sixtine pictate cu personaje de desene animate. Sunt nişte imagini pe care trebuie să le vezi pentru a le putea pricepe. A le explica în cuvinte este echivalent cu a încerca să-i descrii o culoare unui orb din naştere. Trebuie să ai fie un talent incredibil scriitoricesc ori să fii un nebun geniu. Aşa că mai bine intră şi vezi cu propriii tăi ochi.

www.rotatingcorpse.com/dear_diary/please-dont-promise-me-forever/3027.html/

Acest mini articol nu este despre Rotating Corpse, este despre cartea prezentată în această mini secţiune a site-ului. Nu voi elabora mult subiectul, ci voi da câteva citate din cartea respectivă şi te las pe tine să descoperi restul.



„Please don't get mad at me if I forget your birthday or some special day we share.. and please remember that there is an „everydayness" about what we have that is beyond birthdays and anniversaries. That's why, sometimes, I may not remember one special day… because all our days are special to me."

Ce vrei mai mult?



Burn daddy burn. **Imagine trimisă de Ghostman 007**



Ghici cine vine la cină?
Imagine trimisă de Dark Prince



Stealth system failure.
Imagine trimisă de Next Gen



Şi doar i-am zis să tragă frâna de mână. **Imagine trimisă de Radu Ionuţ**



Laaaaaaag.
Imagine trimisă de Eu DJ



LEVEL din perspectiva lui Gordon Freeman. **Imagine trimisă de Andrey**



Iată de ce mănâncă blondele fasole. **Imagine trimisă de Tiberiu Pastrav**

Câştigătorul din acest număr este Tiberiu Pastrav

Trimiteţi imagini pentru patch la adresa patch@level.ro.

ABONEAZĂ-TE PE UN AN la revista LEVEL şi

economiseşti până la 34% faţă de preţul de copertă

CUMPĂRĂ ACUM şi ONLINE www.chip.ro/abo

Mai poţi comanda următoarele produse de pe CHIP SHOP
www.chip.ro/shop



Games4Kids + CD cu Joc Gumboy Crazy Adventures
Preţ: 8,98 LEI



Joc
1. Flatout - Ultimate Carnage
sau
2. TrackMania - United Forever
+ Ochelari 3D
Preţ: 34,90 LEI



Rucsac LEVEL
Preţ: 45 LEI



Cană Chip
Preţ: 19 LEI



Umbrela Chip
Preţ: 34 LEI



Umbrela Salsa
Preţ: 29 LEI

Completaţi online la adresa http://www.chip.ro/abo talonul de abonament sau trimiteţi această pagină completată cu abonamentele alese şi cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plăţii (copie chitanţă, ordin de plată sau mandat poştal) pe e-mail la adresa de e-mail abonamente@3dmc.ro, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poştă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Braşov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactaţi prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-418728.

08/2009

REVISTA	PERIOADA	Doresc ca abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preţ unitar abonament	TOTAL (nr abonamente x preţ unitar abonament)
CHIP CD	6 LUNI			40.00 lei	
CHIP CD	12 LUNI			72.00 lei	
CHIP DVD	6 LUNI			60.00 lei	
CHIP DVD	12 LUNI			112.50 lei	
LEVEL DVD	6 LUNI			69.00 lei	
LEVEL DVD	12 LUNI			119.00 lei	
PC PRACTIC	6 LUNI			39.00 lei	
PC PRACTIC	12 LUNI			75.00 lei	
FOTO-VIDEO	6 APARIŢII			45.00 lei	
FOTO-VIDEO	10 APARIŢII			79.00 lei	
TOTAL GENERAL DE PLATĂ					

Denumirea firmei / C.U.I.

Nume, prenume

Vârstă Ocupaţie

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate

Cod Poştal Judeţ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poştal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul Semnătura

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin Card de Credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghişeu BRD în contul 3 D Media Communications nr, RO78 BRDE 080S V056 0497 0800 deschis la BRD Braşov
- ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la RBS Bank Braşov.
- pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov.
- mandat poştal pe numele Bădescu Ioana, OP 2 CP 4 500530 Braşov

Mai puteţi comanda:

☐	CHIP Special - Linux	11,98 lei
☐	CHIP Special - Tips&Tricks	9,98 lei
☐	CHIP Special - Windows Vista	9,98 lei
☐	CHIP Special - Navigare GPS	9,98 lei
☐	CHIP Special - WLAN	9,98 lei
☐	CHIP Special - Word 2007	9,98 lei
☐	CHIP Special - Securitate	9,98 lei
☐	CHIP Special - Website	9,98 lei

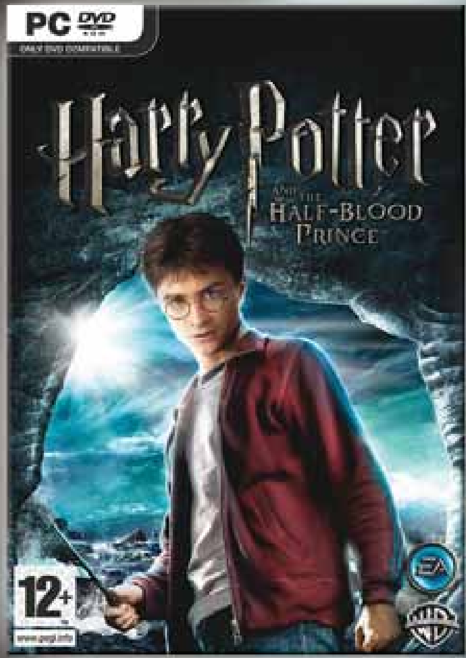


Oferta completă de reviste o puteţi găsi pe pagina de internet: http://www.chip.ro/abo
Comandarea acestor reviste nu este condiţionată de achiziţionarea unui abonament.

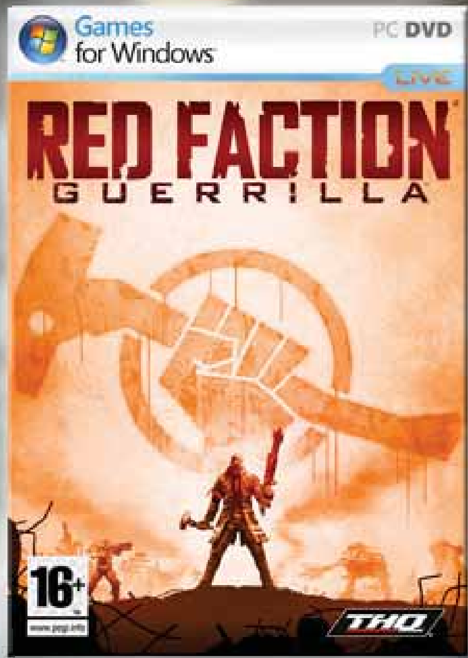
Pentru operativitate vă rugăm să completaţi online talonul de abonament la adresa www.chip.ro/abo sau să trimiteţi talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

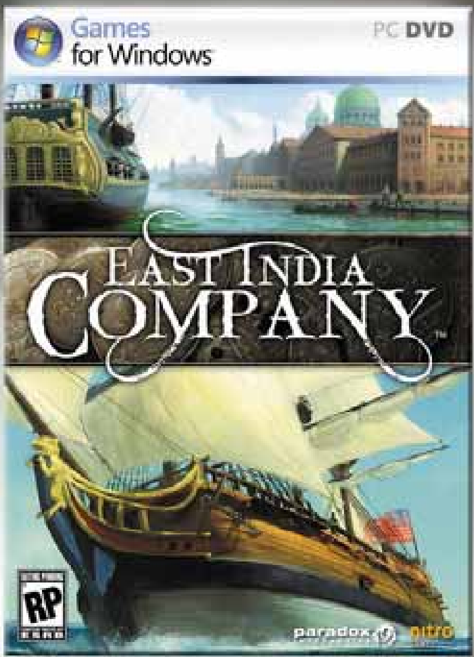
Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informaţiile menţionate mai sus să fie prelucrate şi să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să fie utilizate pentru acţiuni de marketing direct şi corespondenţă comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneţi de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenţie, de opoziţie, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiţiei. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactaţi, în scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Braşov, sau prin fax la numărul 0268-418728. 3 D Media Communications a fost înscrisă în registrul de evidenţă a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.

Vrăjitorie!!!



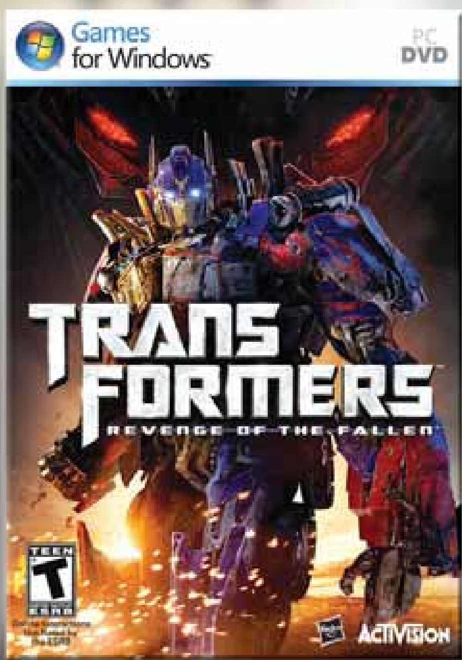
Înapoi pe planera roşie.





Avem o colonie, cum procedăm?

A sosit vremea răzbunării!



How much wood could a woodchuck chuck if a wood-chuck could chuck wood?



Found Vikings?

